

CONSOLES

SALUTÉ LES AMIS, YÉ SOUIS DÉ RETOUR! POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIN'S!

GRATUIT
LE PIN'S WARIO
LES PLANS DU JEU

**DEUX SUPER
CONCOURS!**

OCEAN
p.93 et
VIDEOFIL
p.79

MEGA CD II



SUPER NINTENDO



NEO GEO



3DO



GAME BOY



CARTOUCHE ou CD
QUE CHOISIR?
CD+ RÉPOND!

SUPER SFII TURBO: LE JEU D'ARCADE
ET LES VERSIONS SNIN ET MD

T 6745 - 33 - 32,00 F





Ils m'en ont fait cadeau et
maintenant ils squizzent la télé
pour schtroumpfer tous les soirs...
Bonjour l'ambiance!



les SCHTROUMPS

...c'est trop dur pour les parents!!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.



Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*
OU APPELLE AU
36.68.30.20*
*2,19' la minute

© *Peyo*
Licensed through I.M.P.S.



Notre couverture : Wario
© 1993, NINTENDO CO, Ltd.



Dragon's Lair is a Registered Trademark
of Bluth Group, Ltd © Studio Bluth

CONCOURS - Stop - CONCOURS - Stop - CONCOURS - Stop

• EN PAGE 93, OCEAN VOUS OFFRE UNE TÉLÉ,
DES SUPER NINTENDO ET DES JEUX.

• EN PAGE 79, GAGNEZ DES 3DO ET PLUS DE 150 JEUX FIFA
INTERNATIONAL SOCCER (SNIN & MD) AVEC VIDEOFIL.

SUPER STREET FIGHTER II MD & SNIN: SURPRENANT!

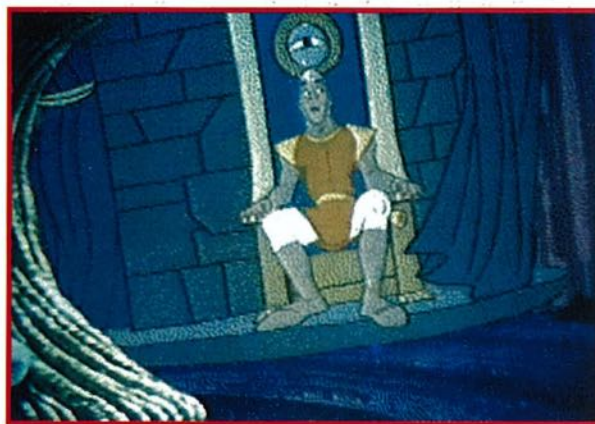
14

On s'en doutait, il devait arriver sur consoles. Eh bien, ça y est!
Le voilà, tout beau, tout chaud sur Megadrive et Super Nintendo.

PREVIEWS DU JAPON

18

Wild Trax, le nouveau jeu de Nintendo avec le
Super FX, Kid Clown, Superman de Sunsoft, Taekwondo...
Tout ça en direct-live du Japon.



Dragon's Lair
sur Mega CD,
un vrai dessin
animé interactif.

SUPER GAME BOY: LE BANC D'ESSAI

24

La totale! J'ai bien dit la totale sur la nouveauté de Nintendo:
la Super Game Boy. Un banc d'essai plus que complet.

WORK IN PROGRESS: LEGEND

52

L'interview de l'équipe d'Arcade Zone et le Work in Progress de
Legend en exclusivité dans Consoles+.

NEWS ET INFOS

56

Les dernières infos du milieu, les potins... On vous en parle.

PREVIEWS

60

Chaos Engine (SNIN & MD), Mister Nutz (MD)... et les
deux prochains hits de Virgin: Dragon et Le Livre de la jungle.

TIPS ET ASTUCES A GOGO

74

Un Select Stage dans Sonic 3 (MD), un autre sur
Mister Nutz (SNIN), la totale sur TMHT Tournament Fighters
(SNIN)...? Pas de problème, notre cher Switch est là!

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

COOL SPOT (GB)	127
DRAGON'S LAIR (MCD)	146
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SNIN)	90
KARNOV'S REVENGE (NEO GEO)	104
KING OF DRAGONS (SNES)	118
KNIGHTS OF THE ROUND (SNES)	102
MEGAMAN 5 (NES)	128
MORTAL KOMBAT (MCD)	148
PETE SAMPRAS TENNIS (MD)	98
RANMA 1/2 ACTION GAME 3 (SFC)	96
RBI BASEBALL '94 (MD)	130
SEWER SHARK (3DO)	144
SHIEN THE BLADE CHASER (SFC)	122
SUPER BOMBERMAN 2 (SFC)	106
SUPER SIDEKICKS 2 (NEO GEO)	120
SUPER STREET FIGHTER II TURBO (ARC.)	150
TEMPEST 2000 (JAGUAR)	108
ULTIMATE SOCCER (SMS)	123
UTOPIA (SNIN)	124
WINDJAMMERS (NEO GEO)	94
WOLFENSTEIN 3D (SNIN)	86
WORLD CUP USA 94 (GG)	116
WORLD CUP USA 94 (MD)	112
WORLD CUP USA 94 (SMS)	114
WORLD CUP USA 94 (SNIN)	110

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Les magasins: A GAME WORLD, ALLIA, ALYZEES,
ESPACE 3, KONCI et VOLUSIA GAMES.

Et toujours les magazines japonais:
FAMICOM TSUSHIN et KADOKWA SHOTEN.

CHALLENGE F1 POLE POSITION (SNIN)

Envoyez une photo de votre meilleur temps à: Ludi Media, Challenge F1
Pole Position, 28, rue Armand-Carrel, 93556 Montreuil Cedex.
Ce mois-ci: Bertrand GACHOT sur Venturi, au Grand Prix de Belgique.

LES GAGNANTS DU CHALLENGE DU MOIS D'AVRIL:

• Patrice AUBERT (26) : 1'01"95	Les gagnants peuvent appeler
• Alexandre HEYD (26) : 1'01"97	Nathalie Deshayes, au
• Grégory COLOMBET (26) : 1'03"17	16 (f) 48 57 25 41, pour choisir
• Florent MORTEL (80) : 1'04"42	un jeu dans la gamme
• Fabien DOURELLEN (60) : 1'06"57	Ludi Games.

LES PLANS DE WARIO LAND SUR GAME BOY

80

Non seulement on vous offre le pin's de Wario, mais en plus on vous dévoile le début des plans, histoire de partir sur de bonnes bases avec cet excellent jeu.



Super Street Fighter II sur MD et SNIN, Super Street Fighter II Turbo en arcade: étonnants, décapants!

16 BITS, DES HITS HALLUCINANTS...

86

Wolfenstein 3D (SNIN), FIFA International Soccer (SNIN), Super Bomberman 2 (SFC), Windjammers (Neo Geo), Super Sidekicks 2 (Neo Geo)...

CD+: SUPPLÉMENT GRATUIT SPÉCIAL CD

131

Vous retrouverez désormais CD+ tous les mois. A l'intérieur? Tout sur l'univers du CD: news, tests, dossiers...

ARCADE

150

Le test de Super Street Fighter II Turbo en arcade. A quand le Hypra Mega Top Street Fighter II Turbo Jet Prime...?

LE COURRIER

152

Votre mission: noyer Bomboy sous une tonne de courrier. Ce n'est pas trop dur, vu sa taille...

SPEEDY GONZATEST LA SOURIS LA PLUS SPEEDÉE

158

A peine le temps de lui dire "Bonjour", et les tests sont déjà finis. Elle est vraiment impressionnante, Speedy Gonz!

ZE KILLER

160

Ce mois-ci, on a encore failli y passer à cause d'un jeu de foot...

LES PETITES ANNONCES

164

On trouve de tout dans les P.A. de Consoles+. Et en plus, elles sont gratuites...



PIN'S, FOOT, CD ET JEUX VIDÉO

Ce mois-ci, tout le monde ne parle que de foot à l'occasion de la coupe du monde. Alors, la première idée qui vient tout de suite à l'esprit est de faire un dossier sur ce sujet, d'autant plus que les jeux de foot sortent en masse en ce moment. Mais,

réflexion faite, nous sommes arrivés à la conclusion que c'était l'idée bateau par excellence. Bonjour l'originalité! Pour les 24 Heures du Mans, on pourrait faire un dossier sur les simulations de F1, pour Roland-Garros un sur les jeux de tennis, et ainsi de suite. A ce rythme, votre mag' préféré ressemblerait plus à "L'Equipe" qu'à un magazine de consoles! Au contraire, nous avons préféré faire le point sur les jeux CD et les nouvelles machines, car il nous semble que ce sujet est autrement plus intéressant pour des passionnés de jeu que de disséquer les mérites comparés de tel ou tel jeu de foot. Ce dossier CD s'impose d'autant plus qu'il nous permet d'inaugurer un cahier spécial consacré aux jeux et aux machines CD. "CD+" est un mag dans le mag, que vous retrouverez tous les mois et dans lequel vous découvrirez les tests et toutes les infos de l'univers du CD. Il est clair que ce cahier est destiné à prendre de plus en plus d'importance, car les jeux CD seront de plus en plus nombreux, et ils devraient s'imposer nettement dès l'année prochaine avec l'arrivée des nouvelles machines que nous attendons avec impatience. Mais la surprise du mois, c'est un pin's de l'infâme Wario, ainsi que les plans des 9 premiers niveaux de Super Mario Land 3. Nous avons choisi de ne pas vous donner la solution complète tout de suite, car il faut quand même que vous vous creusiez les méninges pour découvrir par vous-même les passages secrets, les niveaux de bonus et les objets cachés qui parsèment ce jeu... mais nous vous dévoilerons le reste par la suite. A propos de Wario, vous avez vu la tronche d'allumé qu'il se paye sur la couv'? Je le crois pas, ça!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

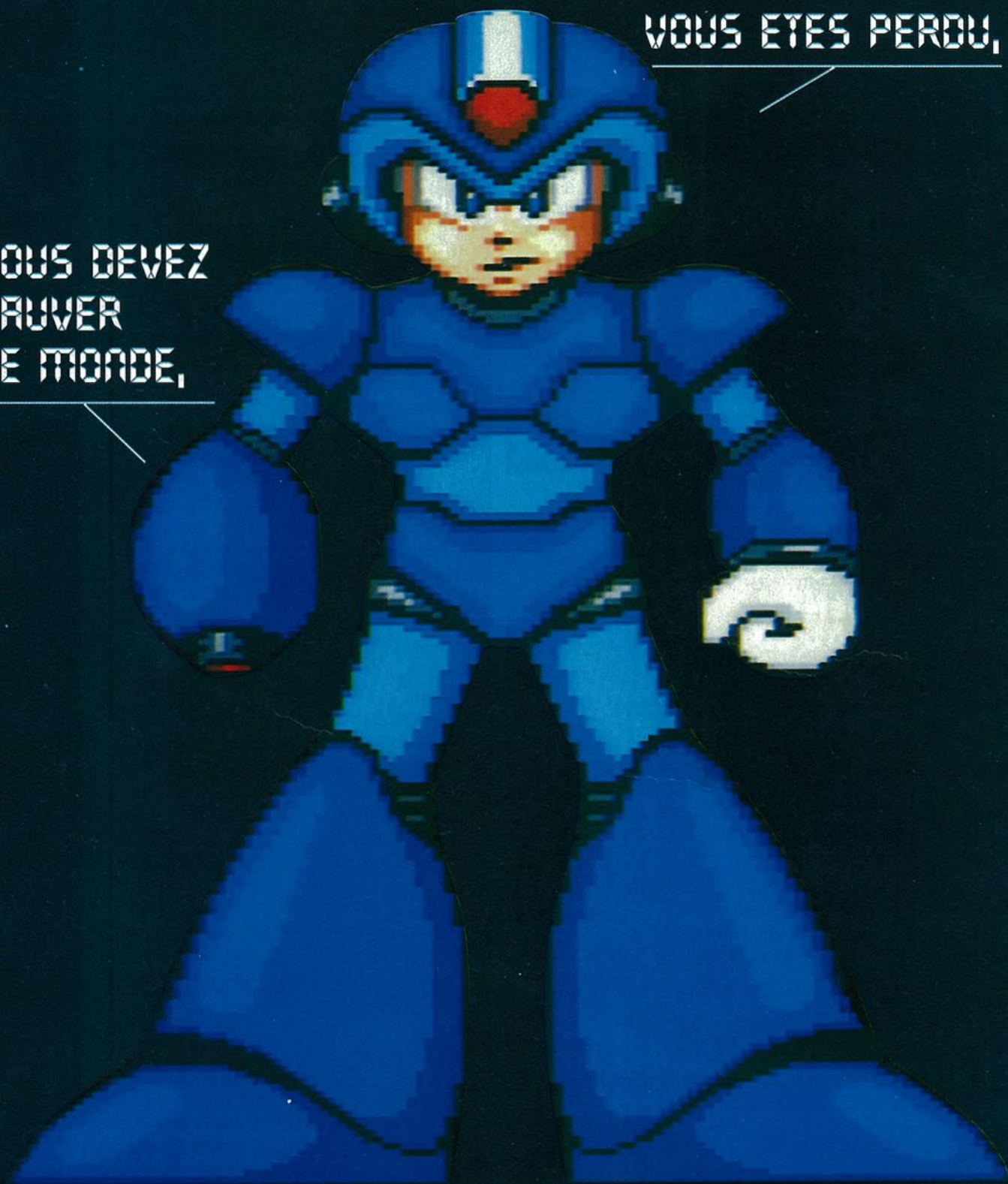
Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu ou si vous voulez des renseignements sur le magazine.

VOUS ETES SEUL,

VOUS ETES PERDU,

VOUS DEVEZ
SAUVER
LE MONDE,



MAIS VOUS N'ETES PAS OBLIGE
DE FINIR CE SOIR.

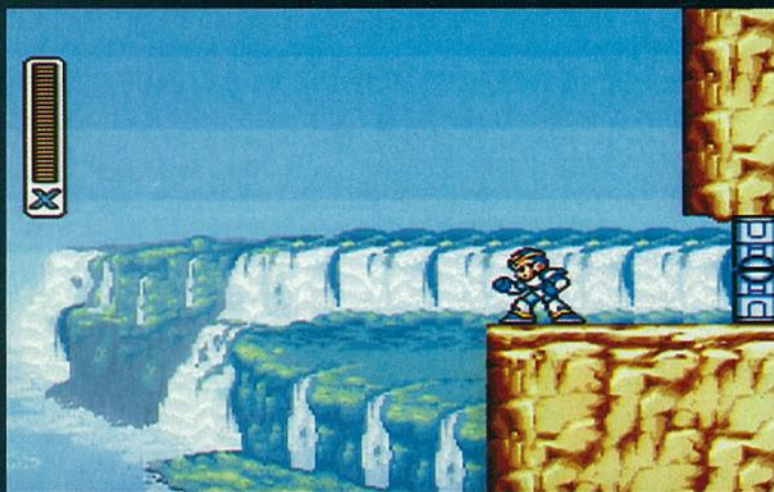
MEGA MAN X™

CAPCOM®



Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul

contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...



Vous pouvez aussi vous mesurer aux forces du mal dans Mégaman 3 sur Game Boy ou dans Mégaman 5 sur NES.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

TROMBINOSCOPE

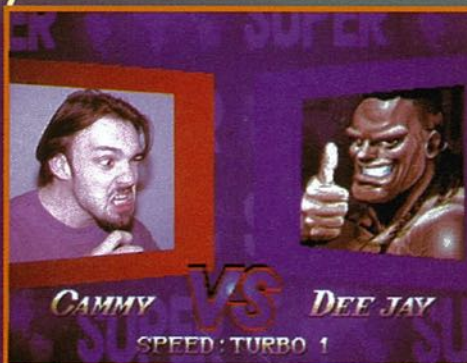
SUPER STREET FIGHTER TEAM BASTON PLUS DE CONSOLES (TURBO)

Devant la recrudescence des vols de sac à main de personnes âgées, Consoles+ a décidé de créer une équipe de combattants de choc. Elle sera constituée de A.H.L., Niiico, Spy et Sam. Ils ont passé tout le mois de mai à s'entraîner dans un centre spécial pour commandos. Les arts martiaux n'ont désormais plus aucun secret pour eux. Coup de pied dans l'estomac, coup de poing dans les rognons, coups de pelle in the tronche, baffe sur le bout du nez, ils maîtrisent toutes ces prises ô combien agressives! Les chapardeurs de sacs n'ont qu'à bien se tenir.



A.H.L. est LE grand spécialiste du combat au corps à corps avec les filles. Sa spécialité consiste en un coup spécial qui s'effectue très rapidement. Laissez-moi vous l'expliquer. Quand sa charmante adversaire se trouve à quelques centimètres de lui et qu'il peut compter le nombre de taches de rousseur qu'elle a sur la joue

gauche, A.H.L., dans un mouvement très précis et vélocité à la fois, s'empare de la natte de CHUN-LI. Il lui suffit alors de la balancer de gauche à droite, comme un pendule, et ce de façon à ce que sa tête heurte violemment le sol. Le résultat est sans appel: l'adversaire s'écroule au bout de trois secondes, dix-sept centièmes.



Quand Niiico a vu son adversaire pour la première fois, il s'est enfui à toutes jambes, a sauté par-dessus le mur d'enceinte du bâtiment et s'est enfermé trois semaines dans la cave de ses parents. Après une bonne dose de calmants, il a quand même réussi à supporter un nouveau face à face avec DEE JAY. Niiico, sous

l'effet des médicaments, manquait sérieusement d'agressivité. Il a donc préféré entamer une discussion sur le problème de l'échec scolaire chez les petits escargots de Bourgogne. Après quelques heures de débat, DEE JAY s'est écroulé sur sol, abattu par les arguments soporifiques du terrible Niiico, un grand spécialiste du sujet, il est vrai.



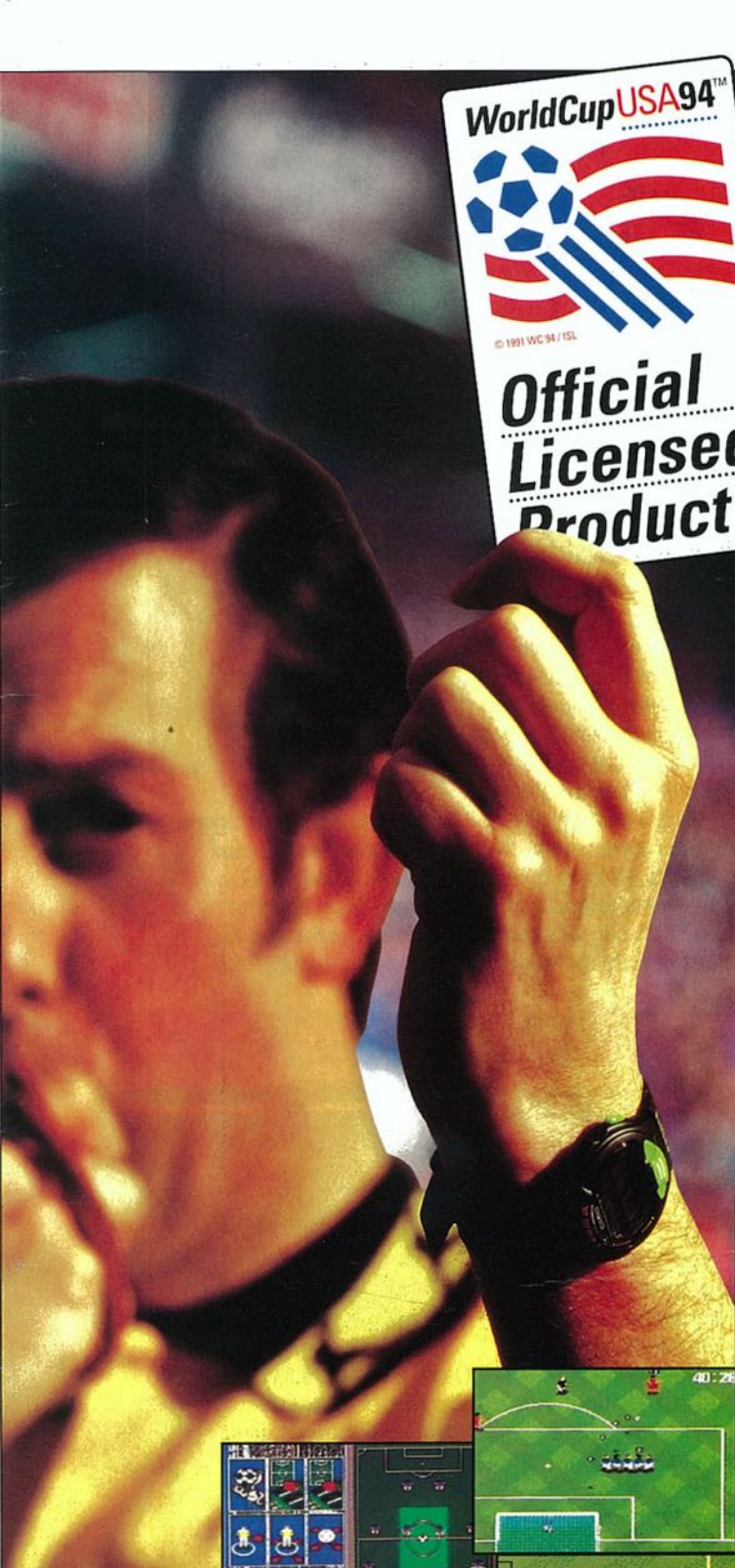
Spy est au sport de combat ce que le gel Studio Line est à Blanka, c'est-à-dire un émule indispensable! Sa technique de combat est très simple. Alors que Blanka s'approchait de lui, Spy a sorti de sa poche un tube de gel, modèle 1994 de collection, qu'il a tendu à son adversaire. Blanka, rendu dingue à la vue de l'incarnation de ses rêves

les plus fous, s'est dépêché de s'en servir. Il a vidé le tube en entier dans sa blonde chevelure. Il ne savait pas qu'en faisant ce geste il courait à sa perte. En effet, au moment d'effectuer son coup spécial "Electric Schock", le courant électrique s'est retourné contre lui. A l'heure qu'il est, les pompiers sont encore en train d'essayer de le décrocher du sol. Bien joué, Spy! Bien sûr, une fois Blanka terrassé, il a récupéré son spray, qu'il ne manque jamais d'utiliser le matin.



Sam, enfin, a une sainte horreur de tout ce qui porte l'uniforme. Sans doute un souvenir de sa jeunesse, quand il militait encore avec les baba cool contre la cueillette industrielle de fraises des bois dans le Périgord au moment de la reproduction. C'est pourquoi les officiers formateurs du camp d'entraînement ont choisi de l'opposer à M.

Bison. Cet homme au visage de marbre est un spécialiste des combats sanglants. Au moment même où le match commençait, Sam a sorti de sa poche une barquette de fraises datant de sa période militante et l'écrasa sur le visage de M. BISON! Terrassé par la terrible puanteur, ce dernier s'écroula sur le sol. Les médecins n'osent pas se prononcer sur son état! [NDSAM: Tout ça pour dire que je mange souvent des fraises en dessert à la cantine. J'hallucine total!]



Le

seul jeu de foot qui mérite

le label officiel
"World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très **RÉALISTE?** Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous **ÉCLATER**, et pour longtemps.

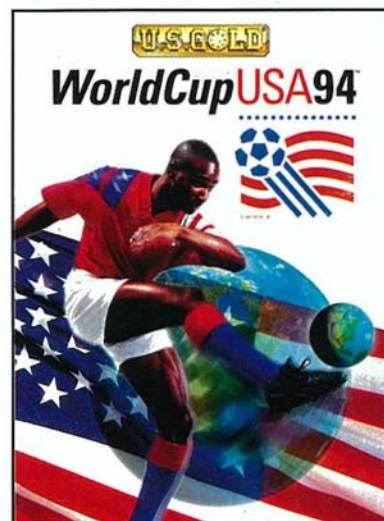
Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA



'94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de **STRATÉGIE**



- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



Disponible chez
Sortie mondiale
le 3 Juin 1994



World Cup USA 94

© 1991 WC '94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.



SUPER SIDEKICKS 2 DE SNK SUR NEO GEO

Ah! Voilà bien longtemps que la Neo Geo ne nous avait proposé un jeu d'une telle envergure. Quasiment irréprochable, ce jeu de SNK nous propose le "Méga Shock" de la coupe du monde.

Les effets spéciaux sont ébouriffants, le réalisme à toute épreuve, et on reste scotché au paddle. Marc est encore sous le charme d'une telle perfection et ne cesse de nous le faire savoir. Si vous n'avez qu'un jeu à acheter pour célébrer la coupe du monde en beauté, ce devra être celui-ci. Compris?



95%

THE KING OF DRAGONS DE CAPCOM SUR SUPER NES

Je me demande ce qu'est en train de fabriquer Capcom en ce moment! Ce géant japonais des jeux vidéo se contente d'adapter des jeux d'arcade sur console!

Rien de nouveau, seulement du réchauffé! De qui se moque-t-on? Aussi, The King of Dragons est un jeu très moyen: les sprites sont petits et les niveaux bien trop courts. Mais ce qui lui fait le plus de tort, c'est qu'il sort en même temps que le très intéressant Knights of The Round. Eh oui, Capcom a fait l'erreur grotesque de lancer deux produits du même genre le même mois!



78%

SUPER BOMBERMAN 2 DE HUDSON SOFT SUR SUPER FAMICOM

Bomberman n'est rien s'il est pratiqué en solitaire. Mais quand il s'agit de jouer à quatre, alors là, c'est une autre histoire. Les amitiés se défont à la

vitesse de la déflagration de telle ou telle bombe, les regards fusillent le premier badaud qui voudrait prendre possession du pad, et celui qui éteint la console est un homme mort. Bref, vous feriez mieux d'avoir de sérieux atouts si vous voulez vous présenter face à un Sam ou à un Switch: ils n'ont pas décollé de la salle des Zordis de tout le numéro.



95%

KARNOV'S REVENGE DE DATA EAST SUR NEO GEO

Dans l'absolu, ce jeu n'est pas mauvais, mais il est tout simplement trop cher et sans rapport avec les capacités du support. On le finit en trente minutes

montre en main (sans la Memory Card, SVP), on a fait le tour des coups spéciaux en cinq tours de manette et on est vite refroidi par le manque d'originalité des combattants. Bref, vous n'avez qu'à le louer pour vous faire une idée du genre, car, croyez-nous, à 1 500 francs la cartouche, ça fait très cher la minute de jeu...



70%

WOLFENSTEIN 3D DE IMAGINEER SUR SUPER NINTENDO

Il ne faut pas grand-chose pour qu'un jeu soit excellent, et Wolfenstein 3D le prouve à merveille. Mettez une poignée d'ambiance stressante, saupoudrez de

quelques pincées de passages secrets, mélangez le tout dans une marmite d'action détonante, et vous obtiendrez le jeu de référence que "même s'il n'existait pas, il faudrait l'inventer", dixit A.H.L. Et puis, ça fait tellement plaisir de pouvoir exterminer quelques nazis une fois dans sa vie. Quand on y a goûté, on ne peut plus s'en passer...



92%

METAL COMBAT DE NINTENDO SUR SUPER NINTENDO

Les jeux qui utilisent le Nintendoscope sont fort rares. Hormis la cartouche contenant six jeux vendue avec cet appareil et le génial Yoshi's Safari (le meilleur du moment pour le Nintendoscope), rien à se mettre sous la gâchette! Metal Combat est du genre saoulant, car répétitif: on vise les méchants sur l'écran et on appuie sur la détente. Pang! t'es mort! Blang! j'ai éclaté un boss! Ce jeu est certes beau graphiquement, mais d'un intérêt au ras des pâquerettes. A oublier!



60%

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

EXCLUSIF MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR LA 3DO*

Baisse de prix sur les jeux



**OUT OF
THIS WORLD**
375F



**SUPER WING
COMMANDER** **375F**

NEW

THE HORDE
375F



LES NOUVEAUTÉS 3DO

Jurassic Park	499F 375 F
Sewer Shark	499F 375 F
Night Trap	499F 375 F
Dragon's lair	499F 375 F
Mad Dog	549F 375 F
Road Rash	499F 375 F
John Madden	499F 375 F

* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 juillet 94.



MICROMANIA

549F 249 F



MORTAL KOMBAT
Super Nintendo

**Des
Promotions
démontées et
exclusives**

199 F



MICKEY & DONALD
Megadrive



**Avec la Mégacarte, 5%
de remise* sur des prix
canons, même sur
les promotions**

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 juillet 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

co 7	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

Commandez par tél. 92 94 36 00

**Ouvert de 8h à 19h du lundi au
vendredi, de 9h à 19h le samedi**

**LIVRAISON
GARANTIE PAR
COLISSIMO**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

N° de membre (facultatif)

MEGA DRIVE

Virtua Racing

NOUVEAU



LA SIMULATION DE F1 PAR SEGA

Une adaptation parfaite de la borne d'arcade. Seul ou à 2, les sensations sont garanties.

WorldCup USA 94

Le jeu officiel de la Coupe du Monde !

NOUVEAU

Cette simulation fait honneur à la Coupe du Monde ! Techniquement très réussie, une multitude d'options, une jouabilité d'enfer, ce jeu satisfera tous les fans de football !!

Disponible aussi sur Super Nintendo



Des Hits d'enfer à des prix délirants*

199F MICKEY & DONALD Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours 8	199F BUBSY Vous incarnez un chat complètement fou : il ne connaît aucune discipline, il devra parcourir des clairières regorgeant de passages secrets, des f*tes torrides, des carrières...	179F ANOTHER WORLD Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, un monde où le danger surgira à chaque instant.
179F GRANDSLAM Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem: Roland Garros, US Open, Wimbledon, Sidney. En simple ou en double, redoutable !	199F NHLPA HOCKEY 93 500 stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...	179F COSMIC SPACE HEAD Un mélange époustouflant d'aventure et d'arcade dans ce super jeu de science-fiction où Cosmic s'entête à vouloir prouver l'existence de la planète Terre.
249F BULLS VS BLAZERS Participez aux Playoffs 1992 ! 16 équipes au choix, tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA !!!	179F FANTASTIC DIZZY Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages. Réalisé par Codemasters.	179F BATMAN RETURNS Grâce à votre Batmobile ou à vos batwings vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville. Mettez votre masque, attachez vos ailes car c'est à vous de jouer.

Les Méga Tops Micromania

NEW PETE SAMPRAS Un super jeu de tennis qui privilégie la jouabilité ! Tous les coups avec un réalisme étonnant plus un quadrature intégrée dans la cartouche même.	HIT DRAGON BALL Z Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé.	HIT SONIC 3 Des décors inédits ! de nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3 D qui vous rendra complètement dingue !
HIT LANDSTALKER Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.	HIT NBA JAM Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !	NEW L'ECOLE DES CHAMPIONS Une bande d'Aliens a dérobé le ballon de la coupe du monde ! Vous devez retrouver les morceaux dispersés aux 4 coins de la planète.
NEW MORTAL KOMBAT Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles ! Un jeu parfait pour votre Mega CD.	NEW TOM CAT ALLEY Une simulation de vol top pour votre Mega CD ! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action !	HIT GROUND ZERO TEXAS Une nouvelle étape de franchise dans le jeu interactif ! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action où vous devrez progresser dans le scénario proposé.

NOUVEAU

Le Multiméga

+ 1 manette 6 boutons + 3 jeux (Sonic 2 MD, Road Avenger CD, Ecco le Dauphin CD)

3290F

Jouez à vos Hits cartouches et CD ! Ecoutez vos CD audio grâce à cette nouvelle console multimédia portable !!

Le Mega CD

+ Road Avenger
+ Sonic

1990F



PROMOTIONS CONTROL PAD MEGADRIE & SUPER NINTENDO

Manette Pro 4

Pulvériser tous vos scores avec cette manette ergonomique ! Les atouts : 3 boutons à gachette et 3 à vitesse turbo; une fonction ralenti, 2 vitesses turbo, un stick amovible; un control pad 8 directions.

69F



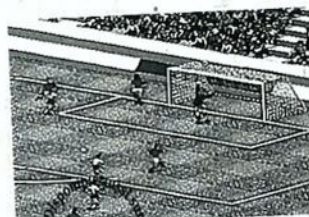
Manette Super 4

Une nouvelle manette pour votre Super Nintendo ! Un control pad 8 positions, une fonction ralenti, une fonction turbo, 4 touches individuelles de tir, touches droite et gauche à détente, un stick amovible... Toutes les options indispensables à une bonne manette de jeu !!

99F



SUPER NINTENDO



Megadrive

FIFA INTERNATIONAL SOCCER sur Super Nintendo
Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef d'œuvre : 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs !

NOUVEAU



DRAGON BALL Z 3

NOUVEAU

sur Super Nintendo
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

GÉNIAL ! La BD Manga avec le jeu !!

LES SUPER TOPS MICROMANIA



NEW

SUPER METROID

Un hit de la NES adapté sur votre console Super Nintendo ! Un succès avec encore plus d'action, encore plus d'options, encore plus de rapidité.



NEW

FATAL FURY 2

Un jeu de combat réellement bon, une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi... TOUT POUR PLAIRE !!!



NEW

RANMA 1/2 3

Retrouvez vos héros de dessin animé dans ce tout nouveau jeu de Ranma. Aisance vos personnages, déclenchez des coups spéciaux...



HIT

ROCK'N ROLL RACING

C'est 50 courses sur 6 planètes différentes face à 3 concurrents terribles. Envoyez vos missiles, posez vos mines, poussez vos adversaires contre les rambardes.



NEW

MYSTIC QUEST LEGEND

Un jeu d'aventure tout en français ! Incarnez un jeune guerrier qui doit récupérer les 4 diamants élémentaires du feu, de l'air, de l'eau et de la terre !



HIT

NBA JAM

Le Hit des bornes d'arcade sur votre console ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !



NEW

TURN AND BURN

Une super simulation d'avion de chasse tirant parti de toutes les capacités de votre console. Vous allez vivre ou plutôt survivre à des combats infernaux au manche de votre F14 B



HIT

EQUINOX

Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au cœur de donjons. Un jeu d'aventure en 3D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges.



HIT

SECRET OF MANA

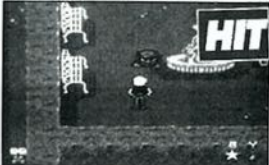
Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourrez contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques... Tous les ingrédients d'un bon jeu.



HIT

MEGAMAN X

Un jeu de plateforme réalisé par Capcom ! Vous dirigez le fameux Megaman contre le sinistre Sigma et son armée de Maverick Replids qui ont envahi le monde



HIT

YOUNG MERLIN

Incarnez le jeune Merlin perdu dans un monde inconnu ! Retrouvez les objets qui permettent de résoudre des dizaines d'énigmes et de quêtes. Un jeu d'aventure/réflexion passionnant.



HIT

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

La suite du fameux Star Wars ! Ce second épisode est inspiré du 2e volet de la fameuse saga. Une bande son superbe vous permettra de rentrer pleinement dans l'action.

AD 29 TURBO
49F avec l'achat d'1 jeu
GRATUIT avec l'achat de 2 jeux

La Super Nintendo
+ Street Fighter 2
+ 1 manette **690F**



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

STOP ! Des hits d'enfer à des prix* déliants ! 199F



249F

MORTAL KOMBAT

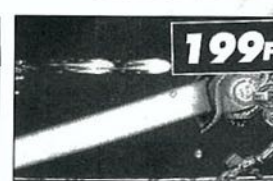
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles.



249F

AMAZING TENNIS

Un jeu vraiment étonnant. Il vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre battue, gazon et dur. Les rebonds sont hyper-réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.



199F

AXEL

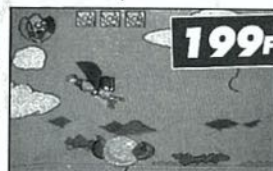
Votre conquête guerrière se déroule dans 6 modes différents. Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axel.



199F

ADDAMS FAMILY

Voici un jeu vraiment sympa inspiré du film. La famille Addams a été kidnappée ; Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.



199F

THE SIMPSON'S

Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé. Laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.



199F

RIVAL TURF

Vous êtes déterminé à éliminer les loubarbs du gang de Big Al. Pour cela vous aurez la possibilité de faire appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.



199F

UN SQUADRON

Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie ! Dégommez tout sur 8 niveaux différents à travers des forêts, des déserts...



199F

STREET FIGHTER 2

Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.



Le SUPER GAMEBOY

Un nouvel adaptateur génial !!

Insérez votre jeu Gameboy dans le Super Gameboy, branchez-le sur votre Super Nintendo et profitez de vos Hits en couleurs sur l'écran de votre téléviseur !

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 juillet 94.

SUPER STREET FIGHTER II

CAPCOM/SFC-MD

juin au Japon

C'est l'été. Les oiseaux chantent et les caravanes passent. On ressort des placards les maillots de bain. On astique les bouées. Les marchands de glace commencent à arpenter la France entière... Et Capcom sort une nouvelle version de SF II!

C'est devenu désormais rituel: deux fois par an, en été et en hiver, Capcom commercialise une nouvelle version de son méga-hit, Street Fighter II! Cette fois-ci, petite innovation: les versions MD et SFC sortent simultanément. Autrement dit, l'éditeur japonais reconnaît que les ventes de SF II sur la console 16 bits de Sega ne sont plus chose, mais à considérer au même titre que celles sur SFC. Cela signifie aussi que Capcom est de plus en plus intéressé par les ventes hors Japon, principalement aux USA et en Europe, car la Megadrive ne représente plus grand-chose au pays du Soleil-Levant.

Pour ceux qui hibernaient les trois dernières années dans le congélateur familial, je résume la situation: Street Fighter II – que les Japonais appellent Suto II – est un jeu de baston. Ou plutôt LE jeu de baston! Même si certains produits concurrents,

comme Garô Densetsu Special ou Samouraï Spirit de SNK, offrent plus d'options et davantage de souplesse, SF II reste la référence, avec une série de versions, un dessin animé et un film en préparation et des milliers de goodies!

Seize combattants (en comptant les quatre petits nouveaux) vont s'affronter dans une série de duels un peu partout dans le monde. Chacun pour des motifs différents: certains ont une histoire (un père disparu à retrouver, une vengeance personnelle...), d'autres combattent pour se prouver qu'ils sont les meilleurs ou, encore, pour le seul et pur plaisir de mettre une bonne baffe dans la tête de son prochain, surtout si celui-ci pèse cent cinquante kilos et atteint le double mètre sans talonnettes! Il y a les bons, les méchants (qui appartiennent à l'organisation criminelle Shadle), et les vrais faux-bonds!

Cammy vient de stopper une attaque en plein cours, et en plein foie! (SFC)



Chun Li a beau s'appliquer pour réussir le mieux possible son "hadenken", Fei Long évite l'attaque et s'apprête à contre-attaquer. (SFC)



Dee Jay lâche son coup de poing. Bison, qui a vu le coup venir, saute au dernier moment pour éviter l'attaque! (SFC)



Fei Long a réussi à placer un Combo qui envoie voler Dee Jay. Par cette attaque réussie, il marque 2 200 points de plus et gagne un "2 Hit Combo". (SFC)

LE RETOUR DE LA REVANCHE DE LA SUITE!

On peut s'interroger quant au futur accueil du public à cette nouvelle mouture de SF II. Après Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter Turbo, voici Super Street Fighter II! Les joueurs commencent à être un peu lassés de devoir racheter une nouvelle version tous les six mois, pour des améliorations toujours intéressantes mais jamais indispensables ni décisives. Sans compter que, d'ici à quelques mois, devrait arriver Super Street Fighter II X! Du reste, un certain ras-le-bol est déjà perceptible. Au Japon, la fréquentation de Super SF II et de Super SF II X en salle d'arcade a été très en dessous de ce qu'espérait Capcom. De même, les ventes de SF II Turbo (ou Dash) sur SFC et MD ont été très décevantes au pays du Soleil-Levant. Certes, l'accueil de ces cartouches en Europe a été favorable. Mais on peut se demander, vu le prix des cartouches, si cela va durer... Capcom serait-il en train de tuer SF II à petit feu, sa poule aux œufs d'or, à force de sortir de nouvelles versions aux innovations pas toujours convaincantes?

VERSIONS SFC ET MD A LA LOUPE

Malgré deux versions sensiblement semblables, on peut trouver quelques petits détails qui font la différence. Nous avons pris des photos des deux versions sur console de Super Street Fighter II, et les avons comparées.

Le décor

- Les jauges sont différentes. Celle de la version MD possède un effet de relief.
- Le décor a légèrement changé. L'angle de vue n'est pas le même, ce qui fait que le décor au sol est d'une largeur différente. Derrière le chef inca aux plumes bleues, il y a deux Indiens avec des pagnes semblables (MD) alors que, sur la SFC, on trouve l'un d'entre eux avec un dégradé jaune, et l'autre avec un dégradé vert. Le décor de la MD a été également légèrement "comprimé", certains bâtiments ont disparu et le groupe de spectateurs est plus compact.



Les sprites

Les sprites, en revanche, ont été dessinés de façon identique. Là encore, nous avons pris deux séries du même sprite, sur MD et sur SFC. Que cela soit les couleurs des vêtements ou le rendu des muscles, il est difficile de distinguer une différence entre les version MD et SFC.



Chun Li version SFC.



Chun Li version MD.



Cammy version SFC.



Cammy version MD.

QUOI DE NEUF DANS CETTE VERSION?

Tout d'abord, l'arrivée de quatre nouveaux personnages: Dee Jay, le Jamaïcain qui excelle au kick-boxing, Cammy, formée à la dure école de close-combat des SAS et des Bérêts rouges britanniques, T. Hawk, un colosse mexicain d'origine indienne et, enfin, Fei Long, Chinois de Hong Kong expert en kung fu.

De plus, avec cette version sont apparus les Combos. Lorsque vous parvenez à frapper plusieurs fois votre adversaire sans qu'il ait le temps de réagir, vous gagnez un Combo (ou un Combo double, triple ...), et votre score s'accroît.

PROJECT 28 Ha Pak, Shek, Lam Tsuen, Tai Po, N.T. HONG KONG

(852) 6506509
UK 0850 911682
(852) 6506526
UK 081 508 3845
28 Ha Pak, Shek, Lam Tsuen, Tai Po, N.T. HONG KONG

PROJECT INTERNATIONAL TRADE & WHOLESALE

NINTENDO
SUPER STREET FIGHTER 2 (June)
Samurai Showdown Fatal Fury Special
Dynamite Headdy Fighters History
PC ENGINE
FATAL FURY 2 YS IV
BOMBAMAN 94 Pit of Fighting
Flash Riders

SEGA
Outrunners Rodman
Virtua Racing Yu Yu Hakushu
FOX 101 Dragon Ball Z
SUPERGUN II
PPL and SCARIT PV Output
RGB Output S-Video Output
FOUR PLAYER SYSTEM

DRAGON BALL Z
ALL DBZ GOODS STREET FIGHTER 2 FATAL FURY
Models Posters RANMA DRAGON BALL
Videos Comics YU YU HAKUSHU SLAM DUNK
Music cds CARDS PRETTY SOLDIER SAILOR MOON
ASTRO BOY STRIKER

SF II: LE DESSIN ANIMÉ

Capcom, décidé à rentabiliser son SF II jusqu'au dernier souffle de Ryu, a donné son accord pour la réalisation d'un film et d'un dessin animé. Le dessin animé sera commercialisé durant l'été au Japon, et l'on attend le déferlement de centaines de milliers de petits Nippons dans les salles!

Consoles+, en exclusivité, vous dévoile le scénario du dessin animé. Le Shadle est une sorte de croisement entre la mafia et une société secrète élitiste, qui ne recrute que les meilleurs combattants. Son chef vénéré n'est autre que l'infâme Vega. En compagnie de trois redoutables combattants, Balrog, Sagat et Bison, il contrôle à travers le monde un réseau de fripouilles, de racketteurs et d'exploiteurs de petits-n'enfants! Vega possède un psycho-pouvoir effrayant: il peut manipuler et contrôler les esprits des gens. Il transforme ainsi des pratiquants d'arts martiaux en tueurs à la solde de l'organisation. Pour cela, il collecte à travers le monde des renseignements sur les meilleurs combattants. Ryu en fait partie: il possède une force, une énergie qui, bien exploitées, peuvent le rendre quasiment invincible. Vega essaie d'abord de le recruter, puis bientôt s'en méfie et tente de le supprimer. Chun Li et Guile, eux, travaillent pour une organisation qui coordonne les polices du monde entier, Interpol. Celle-ci aimerait bien savoir exactement ce que trame le Shadle, et cherche à y infiltrer ces deux agents. Les autres personnages sont en quête de nouveaux combats pour améliorer la maîtrise de leur art, ou encore cherchent à se venger d'autres combattants ou du Shadle. Je ne vous en dévoile pas plus, mais sachez que cela va saigner!



L'affiche de "Street Fighter II Movie".

Chun Li envoie un "hadoken" à son adversaire, mais celui-ci a esquivé l'attaque. La main irradiant, il se prépare à faire passer un mauvais quart d'heure à la pauvre Chun Li. (MD)



Balrog vient d'intercepter Cammy en plein vol! Sonnée, celle-ci va s'écrouler, à la merci de son adversaire. (MD)



Fei Long, avec son coup de pied spécial, a réussi à enflammer T. Hawk! (MD)

SFC OU MD: BLANC BONNET ET BONNET BLANC

Les programmeurs et graphistes de l'éditeur japonais ont réussi un tour de force. Les deux versions sont pratiquement identiques, malgré une palette de couleurs plus limitée pour la Mega-drive.

Capcom ne s'est pas contenté de "transcoder", d'importer directement la version SFC sur Mega-drive. Les décors ont été entièrement redessinés. Certains détails de la version SFC (et de la version arcade) ont disparu et l'angle de vue n'est pas toujours exactement identique à celui de la version originale. Si les deux versions connaissent quelques (légères) différences dans les décors, les sprites ont bénéficié d'une attention particulière. L'absence ou le nombre plus restreint de dégradés de couleur que l'on trouvait dans la version MD a disparu en ce qui concerne les sprites des combattants. Même sur la version MD, on distingue parfaitement les détails de la musculature ou des plis du vêtement. Bref, graphiquement, les possesseurs de Megadrive ne seront pas défavorisés par rapport aux fans de la Super Famicom!



Ce petit coup de poing de Cammy, une spéciale Bêrets rouges, n'a l'air de rien... mais il envoie valser T. Hawk comme si celui-ci n'était qu'un fêtu de paille! (MD)

B.R.U.I.T.S.

(BRUT REPORT OF UNDERGROUND INTELLIGENCE TOPIC SECTION)

• UNE NOUVELLE SFC?

DES RUMEURS CIRCULENT À TOKYO faisant état de la commercialisation prochaine d'une nouvelle version de la Super Famicom. L'appareil posséderait une apparence différente, mais ses capacités seraient identiques à la SFC actuelle. Elle pourrait voir le jour au cours de l'été et devrait être très bon marché.

• SWEAT PEA: R.I.P.?

CONSOLES+ A ÉTÉ LE PREMIER à vous parler du Sweat Pea, le projet d'Apple d'élaborer une plate-forme multimédia/jeux. Commencée depuis deux ans, elle était censée contenir un lecteur de CD-Rom, et être basée sur une version simplifiée du Système 7 et de Quick Time. Devant les difficultés et les nombreux changements qui sont intervenus récemment au sein de la division P.I.E. d'Apple (celle qui s'occupe des produits grand public, comme le projet Sweat Pea ou le Newton), il semble qu'Apple ait renoncé à commercialiser Sweat Pea, du moins sous sa forme actuelle.

• VIRTUA FIGHTERS II: LA BAFTE DANS LA TRONCHE!

LES PROGRAMMEURS DE VF SONT EN TRAIN de travailler sur une nouvelle version. Ils testent la faisabilité de plusieurs options assez révolutionnaires. On pourrait utiliser des armes (nunchaku, sabre, shuriken...) et les combattants seraient beaucoup plus rapides (ce n'est pas très difficile). VF II sera basé sur une carte d'arcade Modèle III. Celle-ci permettra non seulement le placage de texture sur des surfaces 3D comme dans Daytona, mais le fera en couleurs! Les combattants n'auront plus la représentation grossière actuelle, faite de gros blocs de pixels! Mais l'innovation la plus importante reste le projet sur lequel travaille actuellement Sega. Une caméra digitaliserait votre visage avant que le jeu ne commence, et le plaquerait sur le visage du joueur que vous avez choisi d'incarner. Jouer avec un combattant qui a son propre visage, le pied!

• NAMCO ABANDONNE LE DÉVELOPPEMENT D'UNE CONSOLE DE JEU

DEPUIS UNE DIZAINE D'ANNÉES, des ingénieurs de Namco travaillaient à la conception d'une console de jeu. Namco a décidé de laisser tomber, après s'être rendu compte qu'une machine 32 bits ne pouvait être rentable à moins d'en vendre au moins un million à travers le monde. L'éditeur japonais a décidé de se consacrer plutôt à la conception de programmes basés sur des images générées sur ordinateurs (CG) pour les consoles nouvelle génération qui vont surgir. Dans l'optique de diffuser ces machines vers un large public, Namco a acquis une société spécialisée dans les films pornographiques, Nikkatsu. A quand un Pac Man avec des nymphettes court vêtues?

• NINTENDO ANNONCE UN TRUC VIRTUEL!

NINTENDO A OFFICIELLEMENT ANNONCÉ la commercialisation d'une console basée sur la réalité virtuelle. Qui dit réalité virtuelle dit énorme puissance de calcul. Ainsi, dans un monde virtuel, imaginez que vous êtes un dragon sur la Lune. En regardant vers le bas, par exemple, vous verrez deux pattes griffues. En regardant à droite ou à gauche, vous ne verrez qu'une série de cratères... En gros, le monde que vous voyez ne correspond pas à la réalité, mais à l'univers virtuel dans lequel vous jouez. La plupart du temps, dans les jeux VR (les vrais, pas ceux à la Sega, qui n'ont de virtuel que le nom), vous avez la possibilité de vous déplacer librement. Vous avez un dispositif qui vous permet de "visualiser" cet univers virtuel, et de vous y déplacer. Et, dans les trois quarts des cas, il s'agit d'un casque avec deux écrans LCD couleur (HMD, Head Mount Display). A première vue, cette annonce n'est en rien un scoop. Plusieurs dizaines de sociétés travaillent sur des jeux faisant appel à la VR (Virtual Reality, ou réalité virtuelle) de par le monde, à commencer par les Britanniques de W Industries. Mais, dans l'annonce de Nintendo, il y a plusieurs choses bizarres. La première est la précision suivante: la console n'utiliserait pas de dispositif style HMD ou écran de télévision. Il est fort possible que l'engin recoure à un système du genre de celui qu'a développé Sanyo pour Taito, lequel permet, grâce à un écran comportant une série de lentilles en double, de voir des images 3D sans porter de dispositif spécial. J'ai pu tester la chose: le résultat est spectaculaire! Mais il y a plus étrange: Nintendo précise que la console, basée sur un microprocesseur 32 bits, sera commercialisée à un prix inférieur à 20 000 yen (moins de 1 000 francs), ce qui en fera la première machine de jeu dotée d'un processeur d'au moins 16 bits sous la barrière des 1 000 francs dès son lancement! Nintendo prétend que des jeux sont déjà en développement. Ils coûteront moins cher que ceux de la SFC. Enfin, dernière information concernant cette console mystérieuse, elle aurait été conçue avec le soutien de firmes américaines. Evidemment, on pense tout de suite à SGI, à qui l'on doit les fameuses Silicon Graphics. M. Yamauchi, le président de Nintendo, a précisé que cette console était différente du projet Reality de Nintendo, qui comportera un microprocesseur 64 bits, et sera également dévoilé en novembre.

• SATURN: LES JEUX...

LORS DE SA SORTIE, LA SATURN possédera un catalogue d'au moins dix logiciels. Cinq seront des conversions de jeux d'arcade (Virtua Racing, Virtua Fighters, un jeu à base de Sonic, sans doute une version de Street Fighter II...), et les autres seront des jeux inédits (une simulation dans laquelle vous pilotez un dragon, un jeu de plates-formes dans lequel vous incarnez un chevalier/jouet...).

• PS-X: LES (NOMBREUX) JEUX!

DE SON COTÉ, SONY a fait savoir que plus de cent jeux étaient en préparation pour sa console 32 bits.

Importateur exclusif du **TURBO kit !!**

A GAME WORLD®



267 bd Voltaire
75011 PARIS

Tél: (16 1) 43 70 35 11 / Fax: (16 1) 43 70 32 66
→ 3615 ALL GAMES* AGW ←
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

LE SEUL, L'UNIQUE!



199 F

Pose comprise
Délais 24 h
Garantie 3 mois

CONSOLE + MAI 94: " Moi BOMBOY, testeur chez C+, j'ai fait modifier ma console et elle fonctionne à merveille. " - 100% COMPATIBLE JAP/US. JEUX FRANÇAIS PLEIN ECRAN. COMMUTABLE 50/60 HZ EN PLEIN JEUX.

ACCESSOIRES

SNIN + TURBO KIT	990
SNES US + 1 JEU OU 1 PAD	990
X TERMINATOR 2	300
QUINTUPLEUR 6 JOUEURS	250
SUPER FX 50/60 Hz	130
JOYPAD TRANSPARENT	129
RALLONGE JOYPAD (2, 1 m)	39
SEGA MANETTE 6 BOUTONS	150
SEGA MANETTE 3 BOUTONS	135
SEGA MEGAKEY 1	129
DBZ POSTER	35
DBZ TRANSFERT T-SHIRT	25
DBZ CAHIER SCOLAIRE	10
DBZ JEU DE 54 CARTES	55

RÉPARATION
SNIN, SNES, SFAM

TRANSFORMATION
MEGADRIVE 1 FRA/JAP
50/60 Hz 199F

SUPER NINTENDO

CLAY FIGHTER	399
FIFA SOCCER	399
NBA JAM	449
PSG	449
ROCK 'N ROLL RACING	350
SKYBLAZER	350

SUPER NES

EYES OF THE BEHOLDER	520
FATAL FURY 2	490
LEGEND	525
SOS (SEPTENTRION)	510

SUPER FAMICOM

ASTRO GOGO	390
BOMBERMAN 2	580
DBZ 3 (ORIGINAL)	499
FIGHTER HISTORY	590
FINAL FANTASY 6	699
LODE RUNNER TWIN	499
MELFAND STORY	590
MUSCLE BOMBER	590
NBA PRO BASKETBALL 94	580
NINJA WARRIORS 2	440
PUYO PUYO (D ^R ROBOTNIK)	499
RANMA 1/2 4	550
SUPER METROID	460
SUPER PINBALL	420
WORLD HEROES 2	590

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2	1490
BURNING FIGHT	490
FATAL FURY SPÉCIAL	1190
LAST RESORT	749
MAGICIAN LORD	450
MUTATION NATION	599
NAM 75	300
NINJA COMBAT	349
SAMURAI SHODOWN	1190
SPINMASTER	1290

SEGA

DRAGON BALL Z	Jap	550
FIFA SOCCER	Fr	350
NBA JAM	Fr	399
SONIC 3	Fr	399
VIRTUA RACING	Fr	490

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en recommandé et COLISSIMO)	30F
	(En plus si Console)	30F
<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> Mandat-lettre	<input type="checkbox"/> Carte Bleue
		TOTAL

Nom: Prénom:
Adresse:
CP: Ville: Tél:
N° carte bleu: Signature:
Validité:

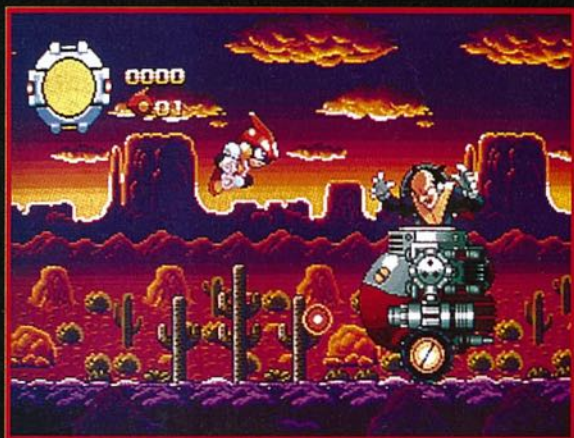
Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et photos non contractuels.

PULSEMAN

Pulseman est un nouveau héros que Sega compte bien introduire dans le bestiaire des héros vedettes de la marque, aux côtés de Sonic, de Wonder Boy, des combattants de Barre Knuckle (Streets of Rage)... Il faut dire que ce nouveau personnage a tout pour devenir un héros modèle: son look est réussi et le scénario offre une multitude de possibilités, puisque Pulseman a accès à deux univers différents. Le style du jeu n'offre pas de surprises: il s'agit d'un jeu de plates-formes/action, au rythme rapide et aux graphismes soignés, dans la grande tradition des produits Sega. Pulseman est un lycéen qui possède une particularité rare: il peut passer du monde normal, celui dans lequel nous vivons, à celui des ordinateurs. Il réussit ainsi à s'introduire dans les circuits et les composants électroniques qui équipent les ordinateurs. Revêtu d'un ravissant costume (genre collant moulant de super-héros américain), il est équipé d'un casque rouge qui lui sert autant de protection que d'arme. C'est que le monde de la micro-informatique n'est pas une sinécure. Il est peuplé de robots et de cyborgs divers aux ordres du mystérieux – et néanmoins néfaste – Wana, l'ennemi juré de notre héros. Pulseman maîtrise l'électricité. Il peut ainsi lancer des décharges grâce à son casque. Il peut en outre se changer en "boule électrique", afin d'électrocuter ses adversaires, mais aussi les attaquer avec une sorte de sabre à haut voltage! Il dispose par ailleurs d'un saut qui le rend rapide comme l'éclair, le "Lighting Dash". Enfin, un bouton du joystick lui permet d'effectuer une super-attaque, au cours de laquelle il se démultiplie avant de se ruer sur l'adversaire désemparé.



La véritable "news", c'est l'arrivée de Pulseman dans le monde des jeux vidéo!



Tel Robotnik, ce boss jaillit de sa machine infernale. Dans quelques secondes, il va disparaître dans les tréfonds de son engin et l'affrontement commencera!

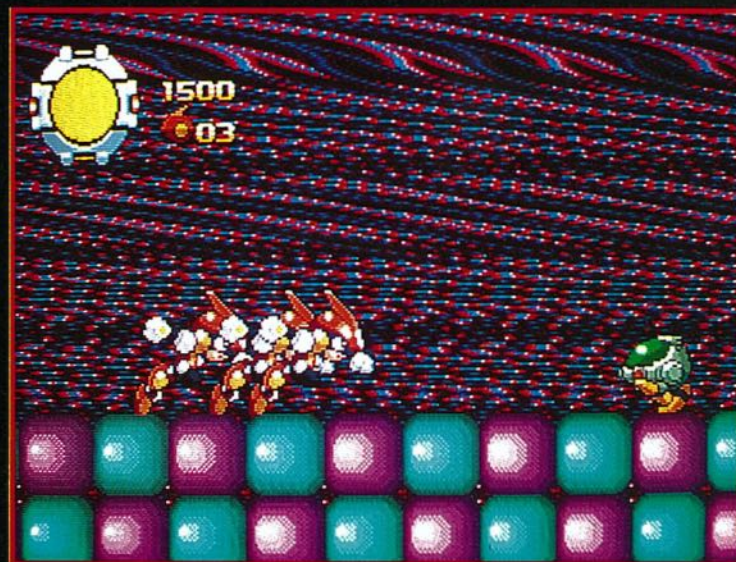


Du point de vue technique, les programmeurs se sont donné du mal. Cet écran, par exemple, comprend trois plans: les chutes d'eau au premier plan, la grille et, enfin, le fond. Et le tout se déplace fluidement selon un scrolling en parallaxe.



Les décors, composés de formes géométriques, rappellent étrangement la série des Sonic... De là à penser que la même équipe a travaillé sur les deux jeux...

Pulseman possède la faculté de se démultiplier, un peu à la Super SF II X, et donc d'augmenter le nombre de ses coups! Ce boss n'a l'air de rien, mais il vous réserve quelques surprises.





Dans la salle de jeux d'arcade, le combat fait rage.



Le casque de Pulseman lui permet d'envoyer quelques décharges bien senties! Si cela ne suffit pas, il aura recours à ses katanas électriques.



Voici le genre d'adversaires qui hantent le monde des ordinateurs graphiques!



Spark exécute un Lightning Dash contre un des sbires de Wana. En arrière-plan, la mégapole s'orne de publicités pour Sega, la Megadrive et la Game Gear. On n'est jamais mieux servi que par soi-même...



NOUVEAU MAGASIN LIBERTY GAMES

Tél: 42 000 999

Fax: 42 000 989

42, BD MAGENTA
75010 Paris

Ouvert du lundi au vendredi
de 10h30 au 19h30
M^e Bonsergent

TOP GAMES - LAON

Tél.: 23-20-10-05

CARTES JAMMA
REPARATION - LOCATION - VENTE

DBZ - PUNISHER
SUPER STREET FIGHTER
POWER INSTINCT
MORTAL KOMBAT...etc...

PROMOTION
ARCADE SYSTEM 2
1290 F

SUPER NINTENDO
MODIF EN 60 HZ
TOUS FORMATS
JAP/ US
PRIX INSTALLÉ: 299 F

Promotion
Pour tous achats
de + 400 F
Modification
S.N. 200 F
CARTE DE
FIDELITÉ
GRATUITE

DBZ N°3 549 F
NBA Jam 499 F
RANMA N° 4 549 F
SUPER STREET FIGHTER Tél
FINAL FANTASY: VI Tél

CARTOUCHES D'OCCASIONS
PLUS DE 500 JEUX À PARTIR DE 99 F

sur
S.NINTENDO - SEGA - NEO GEO
3 D-O - ATARI - ARCADE SYSTEM

GADGETERIE Tee- shirt ... 89 F
DBZ - Super Street Fighter - Mangas Cards
Posters figurines - C.D. - Puzzles - etc...
Vente par Correspondance
pour plus de renseignements - Téléphonez-nous
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

WILDTRAX

Annoncé depuis un petit moment, Wildtrax est enfin achevé! Une version peu avancée avait été présentée, il y a environ un an, sous le titre de Stunt Race FX. Depuis, les choses ont pas mal évolué, en particulier parce qu'un produit qui offre beaucoup de similitudes avec celui-ci est sorti chez Sega: Virtua Racing.

Wildtrax est une simulation de course de voitures en 3D sur surfaces pleines, qui reprend la technologie 3D de Star Fox, et bénéficie de la nouvelle génération du FX. Il a été programmé par Argonaut, d'après un concept et un design mis au point par Nintendo. Le jeu a d'ailleurs la "touche" Myamoto, le créateur de Donkey Kong, de Zelda et de Mario, qui ne s'est jamais remis des années soixante-dix, période du "tout le monde est beau, tout le monde est gentil"! Les machines sont traitées façon cartoon: par exemple, les phares, surdimensionnés, empruntent la forme d'yeux!

Wildtrax propose quatre modèles de véhicules. Vous avez le

choix entre une F1, un coupé, une moto et un 4x4 monstrueux. Chaque engin possède trois caractéristiques: résistance aux chocs, puissance d'accélération et un "Turbo". Vous pourrez donc opter pour tel ou tel véhicule selon votre style. En mode 1 joueur, il vous faudra choisir entre trois épreuves. Speed Trax est une course classique dans laquelle il vous faut battre le record de vitesse et arriver le premier. Stunt Trax se déroule sur terrain accidenté: vous devrez récupérer une série d'étoiles sur un parcours plus ou moins sinueux ou pentu. Enfin, Free Trax vous invite à prendre tout votre temps pour maîtriser l'engin que vous avez choisi.

En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux, et chaque joueur ne voit plus la course que dans une fenêtre qui fait approximativement un tiers de l'écran.

NINTENDO/SFC

4 juin
au
Japon

Vous pourrez sélectionner votre véhicule parmi ceux-ci. Choisissez-le attentivement: leurs caractéristiques sont différentes.

Votre engin parvient au sommet d'une dénivellation sur laquelle se trouve une étoile. Il ne vous reste plus qu'à foncer dessus pour la récupérer, et parvenir, peut-être, à être le premier à obtenir le nombre d'étoiles exigé.





Aux commandes du coupé, vous cherchez votre chemin au milieu d'un terrain en damier vert et blanc.



Ne forcez pas comme un malade dans les tunnels, ou vous risquez d'opérer un magnifique vol plané, tel ce malheureux concurrent!

SFX2

SFX est le nom qu'a donné Nintendo au coprocesseur développé par Argonaut, une société anglaise. Sans lui, il n'aurait pas été possible de concevoir des jeux en 3D surfaces pleines. Ce processeur se trouve dans la cartouche du jeu. Il y apporte la puissance de calcul nécessaire pour gérer et afficher un environnement 3D de façon rapide. Le premier (et unique, jusqu'à présent!) jeu à avoir bénéficié du Super FX a été StarWing. Pourquoi un seul jeu? Il semble qu'il y ait deux raisons majeures à cela: tout d'abord, le prix de la puce, qui augmente d'autant celui de la cartouche. Ensuite, StarWing a la réputation d'être "buggé" (bourré d'erreurs) jusqu'à l'os. En fait, seul Argonaut, qui a conçu le circuit intégré et programmé le jeu, aurait réussi à naviguer entre les bugs! Reprenant sa copie pour corriger les erreurs et permettre à plus de sociétés de l'utiliser, et à la suite de l'apparition du DSP, qui fait pratiquement le même travail chez Sega (le SVP), Argonaut a réalisé un Super FX2. Ce SFX2 bénéficie d'une horloge tournant à 21,477 MHz. Il peut générer entre 5 000 et 10 000 polygones par seconde.

ALLO GAMES

TEL : 44 53 97 93

REPLACEZ VOS JEUX VIDEO CONTRE D'AUTRES JEUX DE VALEUR EQUIVALENTE (MEME ANNEE DE PARUTION) PARMIS DES CENTAINES DE TITRES DIFFERENTS !

**SUPER
NINTENDO**

(FR / USA / JAP)

**GAME
BOY**

NES

**MEGA
DRIVE**

(FR / USA / JAP)

**GAME
GEAR**

**MASTER
SYSTEM**

**25 Frs PAR ECHANGE
TARIF UNIQUE
TOUTES CONSOLES CONFONDUES**

**AUCUNE ADHESION, CAUTION OU
ABONNEMENT A VERSER !**

**CARTE DE 10 ECHANGES
: 150 Frs
(SOIT 15 Frs PAR ECHANGE)**

**LISTE DES JEUX DISPONIBLES A L'
ECHANGE SUR LE 36 15 MEGA PLAN**

**DU LUNDI AU SAMEDI. DE 11 h 00 à 20 h 00 NON -STOP.
ADRESSE : 13 RUE CONDORCET, 75009 PARIS
METRO : ANVERS ou POISSONNIERE**

MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM ET GAME GEAR SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR SEGA ENTREPRISES LIMITED
SUPER NINTENDO, NES ET GAME BOY SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES
ALLO GAMES N'EST AFFILIEE D'AUCUNE MANIERE A SEGA OU NINTENDO. PHOTOS NON CONTRACTUELLES
ALLO GAMES SE RESERVE LE DROIT DE REFUSER CERTAINS JEUX. R.C.S. PARIS A 344 799 093

NEO

NEO • GEO

NEO • GEO



**BIENTOT SUR
VOS CONSOLES**



Distributeur exclusif
Guillemot International
BP2
56200 La Gacilly

NEO-AEP/MADE IN JAPAN. © SNK CORP.



**WORLD
GAMES**

10 rue du vieux Pilori
78200 MANTES LA JOLIE

**POWER
GAMES**

31 rue de Reuilly
75012 PARIS

**CITY
DIFFUSION**

57 Bd Robespierre
78300 POISSY

**GOLDEN
GAMES**

2 avenue Clemenceau
57100 THIONVILLE

CONSOLE GAMES

102 bis route de Lille
62300 LENS

EXTRAPOLE

CC Belle EPINE
BP 1164
94521 THIAIS CEDEX

HAPPY GAMES

18 rue Castillon
Le Mourillon
83100 TOULON

**BRUXELLES STAR
GAMES SPRL**

4 Place Guito Geselle
1080 BRUXELLES
BELGIQUE

**MAISON
VANDEWALLE**

90 Grand'rue
7700 MOUSCRON
BELGIQUE

STOCK GAMES

44, rue de Maltes
75011 PARIS

Video Game Land

Le spécialiste des jeux vidéo.

988 Ch. de Waterloo
1180 BRUXELLES
Tél : 02/375.23.73.

1373 ch. de Wavre
1160 BRUXELLES
Tél : 02/675.45.64.

SCOREGAMES
LA VIDEO PASSION

+ 250 JEUX NEO GEO
DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS
RACHAT ECHANGE DE TOUS VOS JEUX

17, rue des Ecoles, 75 005 PARIS

25 avenue de la Division Leclerc, 92160 ANTONY

37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE

GAME'S

7 Bd Kennedy
06800 CAGNES / MER

LOCATION DE JEUX

ESPACE VIDEO

8, avenue Anatole France
94600 Choisy le Roi

32, rue de Bondy
93600 Aulnay sous Bois

68, avenue de la République
75011 Paris

ESPACE 3

VENTE PAR CORRESPONDANCE

1 RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

15 RUE PONDILLAC
33000 BORDEAUX

4 RUE FAIDHERBE
59800 LILLE

6 RUE DU NOYER
67000 STRASBOURG

42-44 RUE THEOPHILE
ROUSSEL
75012 PARIS

42-44 RUE BETHUNE
59 800 LILLE

PIQUANT BUREAUTIC

rue Arago
ZAC de THER
60005 BEAUVAIS

EVRY GAMES

7 venelle Benjamin
Franklin
91000 EVRY

TRUST

NEO-GEO . NINTENDO . MEGADRIVE

124 Centre Co. St SEVER

76000 ROUEN

LEADER GAMES

13 Bd Voltaire
75011 PARIS

PIXEL SOFTWARE

7 Riantbosson

1217 MEYRIN

GENEVE / SUISSE

JOUE PARADISE VIDEO GAMES STRASBOURG

NEO GEO / PAINTBALL
Vente et Echange
NINTENDO et MEGADRIVE

ESPACE WERY
77 rue des Grandes Arcades
67000 STRASBOURG

SUB-ESPACE



13, rue BERANGER
76000 LE HAVRE
Tél : 35 42 23 14

GAME OVER

19 rue Saint Julien
49100 ANGERS

MEGA VIDEO ISTRES

11 Bd. Paul Painleve
13800 ISTRES

STAR GAMES

17 Avenue Guinemer
66000 PERPIGNAN

séquence informatique

Majuscule Brest
BP 727
129 rue Jean Jaures
29200 BREST CEDEX

LUDOTEC

104 Faubourg Montmelian
73000 CHAMBERY

Egalement disponibles dans toutes les FNAC
et les meilleurs points de vente

LA SUPER GAM KESAKO?

Nintendo commercialisera bientôt une espèce de "périphérique" de compète pour la Super Famicom, appelé Super Game Boy. C+ vous en a déjà parlé brièvement. Or les premières photos des jeux spéciaux Super GB sont disponibles. Zoom sur ce mystère!

DE L'UTILITÉ DU BIDULE

Le premier avantage, évident, est que la SGB permet de jouer chez soi, sur sa télé, à un jeu GB. Le principal reproche qu'on a pu faire à la GB tient en effet à la piètre qualité de l'écran: dès que l'environnement lumineux n'est pas optimal, la partie se transforme en un véritable enfer. Le joueur passe alors son temps à tourner la GB dans tous les sens, et sous tous les angles, dans le naïf espoir de distinguer vaguement ce qui se passe à l'écran! Avec la SGB, plus de problèmes: l'écran de jeu apparaît impeccablement sur votre télévision. Plus moyen, désormais, si vous vous faites tuer, d'en accuser la qualité de l'écran! Vous avez droit, en prime, à une manette digne de ce nom: celle de votre SFC. Mais l'intérêt des jeux Game Boy est tout de même bien de pouvoir fonctionner sur une console portable, et donc de permettre de jouer n'importe où, n'importe quand. C'est pour cette raison que la démarche de Nintendo est assez contradictoire: vendre un bidule qui utilise les jeux de sa console portable... sur une console de salon! Heureusement, la SGB ne se contente pas d'offrir la possibilité de connecter des cartouches GB sur un grand écran par l'intermédiaire de la SFC, elle permet en outre une personnalisation des jeux. Autrement dit, grâce à la SGB, il est possible de "customiser" ses jeux en ajoutant des motifs en couleur, en changeant les teintes des décors... avec, cependant, certaines limitations. D'autre part, avec sa SGB, Nintendo annonce l'arrivée d'une nouvelle catégorie de jeux, programmés pour tirer parti des capacités graphiques de la SFC. Le petit père Mario compte bien, avec ces nouveaux produits, redynamiser un peu le marché de sa console portable, qui avait un peu, ces derniers temps, tendance à battre de l'aile.



COMMENT ÇA MARCHE?

La Super Game Boy (SGB), comme son nom ne l'indique pas, est destinée avant tout aux possesseurs de SFC (ou de Super Nintendo). En effet, inutile de posséder une GB pour l'utiliser: il suffit d'acheter des jeux GB ou Super GB. Mieux: un possesseur de Game Boy, sans Super Famicom, ne pourra rien en faire! La SGB vient se glisser dans le port cartouche de la console 16 bits de Nintendo, et un emplacement est prévu pour que les petites cartouches de la GB puissent y prendre place.

La Super Game Boy s'enfiche dans le port cartouche de la SFC. Dans la SGB, vient prendre place une cartouche Game Boy.



Pour enjoliver l'écran de petite taille de la GB, il n'y a rien de mieux qu'un décor original, comme cette salle de cinéma.

Domage que les anciens jeux GB soient réduits à quatre teintes, comme ce Tetris!



IE BOY,

COUP DE NEUF POUR VOS ANCIENS JEUX GB

La SGB vous permet deux types de manipulations esthético-graphiques! Vous pouvez vous attaquer à la bordure qui entoure l'écran de jeu, ou bien exercer vos talents d'esthète directement sur ce dernier. Premièrement, donc, l'écran de la GB n'occupant qu'une petite partie de la surface de votre télévision, Nintendo a prévu la possibilité de décorer la bordure. Nintendo fournit avec la SGB un programme utilitaire qui permet de faire des zolis dessins. Semblable à Mario Paint, il dispose d'une interface très simple pour que même les plus jeunes puissent jouer à Picasso, et barbouiller l'écran de leurs jeux GB! Dans son infinie bonté, le plombier moustachu a inclus une bibliothèque de motifs qui permettent à ceux qui se méfient de leurs talents graphiques (et je pense notamment à Niiico!) de faire de zolis dessins en les dupliquant. Une pile permet de sauvegarder trois jeux modifiés.

Quant aux écrans eux-mêmes, ils ne peuvent être modifiés qu'avec quatre teintes différentes. Vous pouvez ainsi transformer une forêt vierge tris-toutte en une vraie jungle luxuriante, en la coloriant en vert. Quatre couleurs, c'est toujours mieux que du monochrome, mais ce n'est pas encore le Pérou!



La palette de couleurs disponibles pour le fond permet de réaliser des dessins assez réussis, comme ce décor champêtre.



En plus des décors, ce sont les écrans des jeux eux-mêmes qui vont prendre des couleurs.

AMIE FETE SES 10 ANS

LE PRO. CADEAUX SURPRISES POUR TOUT ACHAT !!!

43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

NEUF

NINTENDO

SUPER NINTENDO
+STREET FIGHTER 790 F
SUPER NES 990 F
FAMICOM 1390 F

ACCESSOIRES
KONIX POWER PAD 89 F
ASCII PAD 142 F
SUPER ADVANTAGE 369 F
X TERMINATOR 2 259 F
ADAPTATEUR 60 Hz 99 F
CABLE RGB 99 F
TRANSFO COMPATIBLE 59 F
QUADRUPLEUR 199 F

FRANCAIS

BUGS BUNNY 400 F
ECOLE DES CHAMPIONS 410 F
EMPIRE STRIKE BACK 390 F
EQUINOX 390 F
FIFA 490 F
LOST VIKINGS 400 F
NBA JAM 450 F
NHL HOCKEY 94 390 F
ROCK'N ROLL RACING 410 F
SKY BLAZER 350 F
TEAM NFL 450 F
VAL D'ISERE 450 F
VIRTUAL SOCCER 390 F
VIRGIL MERLIN 490 F

AMERICAIN

AIRBORNE RANGER 430 F
ANDRE AGASSI 390 F
CHAVEZ BOXING 410 F
CHOPPLIFTER III 350 F
CLAYMATES 390 F
FIRE STRIKER 400 F
KING OF DRAGONS 460 F
MEGAMAN SOCCER 460 F
MEGAMAN X 460 F
MILB PA BASE BALL 400 F
MIGHTY MAX 450 F
NINJA WARRIORS' 450 F
PEACE KEEPERS 430 F
PIRATES DARK WATER 410 F
STAR TREK 490 F
STUNX RACE FX 430 F
SUPER GOAL 2 420 F
TOTAL CARNAGE 400 F
TRIAL PUNY 2 460 F
TURN & BURN 420 F
WIZARDRY V 460 F

JAPONAIS

ARM POLICE PAT LABOR 580 F
BOMBERMAN 2 560 F
DBZ 3 590 F
F1 GRAND PRIX 3 580 F
FINAL FANTASY 6 690 F
GALAXY ROBOT 650 F
GZ GENOCIDE 580 F
RAMMA 1/2 4 590 F
SUPER METROID 660 F
TOP RACER 2 570 F
ZOKU 570 F

OCCASION

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 590 F
SUPER NES (garantie 6 mois) 790 F

SUPER NIN 150 F ADVENTURE ISLAND BATMAN RETURNS BATTLE ROBBIE EARTH LIGHT F ZERO FINAL FIGHT IMPERIUM LEMMINGS PILOT WINGS PRINCE OF PERSIA ROAD RUNNER ROBOCOP 2 R TYPE SF2	SUPER NIN 5 200 F ANOTHER WORLD FINAL FIGHT 2 HOME ALONE 2 HOOK KICK OFF MAGIC SWORD MAGICAL QUEST POPULOUS STAR FOX SUPER BATTLE TANK SUPER SOCCER SUPER SWIN SUPER TENNIS TINY TOONS	SUPER NIN 250 F AXELAY BATTLE TOADS BEST OF THE BEST BOB BULL/BLAZER EXHAUST HEATZ GP1 JIMMY CONNORS RAMMA 1/2 SLAP SHOT SONIC BLASTMAN STARWARS SUPER GOAL ZELDA
---	---	--

SUPER NIN 300 F ALADDIN ALIEN 3 BUBSY COOL SPOT DBZ DESERT STRIKE JURASSIC PARK MARIO ALL STAR MORTAL KOMBAT MR NUTZ SF2 TURBO TECMO BASKET TETRIS II WORLD HEROES	SUPER NIN 350 F ART OF FIGHTING BOMBERMAN EQUINOX ERIC CANTONNA FLASHBACK GOOF TROOP LE COYABE LOST VIKINGS MADEN 94 NHL 94 POOL RAMMA 1/2 SENSIBLE SOCCER SIM CITY	SUPER NIN 400 F DRAGON QUEST II F1 POLE POSITION GEMOND FIGHT 2 LEGEND OF THE RING MEGAMAN X PLOK R TYPE III SECRET OF MANA SHADOW RUN SUPER AIR DRIVER TOURNAMENT FIGHTER TURN & BURN VAL D'ISERE YOUNG MERLIN
---	--	--

SEGA

MEGADRIE (garantie 6 mois) 390 F

MEGADRIE 100 F ALEX KIDD ALISA DRAGON BENEL MASTER DICK TRACY EMPIRE OF STEEL FIRE LAST BATTLE SONIC I STREET OF RAGE THUNDER BLADE WINGS OF WARE WORLD CUP 90	MEGADRIE 150 F AFTER BURNER 2 GOLDEN AXE GRAND SCAM JAMES POND 2 KID CAMELEON POPULOUS QUACKS SHOT RAMPART ROAD RASH SHADOW OF THE BEAST 2 SMATCH TV SUPER HANG ON VALIS	MEGADRIE 200 F AMAZING TENNIS ANOTHER WORLD DUNGEONS & DRAGONS EUROPEAN CLUB SOCCER JOHN MADDEN 93 JURASSIC PARK MEGALOMANIA PHANTASY STAR 2 SONIC 2 STREET OF RAGE 2 TEAM USA WORLD OF ILLUSION YS III
---	--	---

MEGADRIE 250 F ALADDIN COOL SPOT DRAGON'S FURY ECO FATAL FURY FLASH BACK JUNGLE STRIKE PHANTASY STAR III ROAD RASH 2 TERMINATOR 2 THUNDER FORCE III TINY TOONS WINTER OLYMPICS ZOMBIES ARE MY NEIGHBOURS	MEGADRIE 300 F CASTLEMANIA BLOODLINES DR PODNIK'S ETERNAL CHAMPIONS F1 FORMULA I FIFA SOCCER GOLDEN AXE 3 LANDSTALKER MORTAL KOMBAT NBA JAM NBA SHOOTDOWN SF II SHINOBI 3 SONIC 3 TOURNAMENT FIGHTERS
---	--

Nombres jeux !!!

GAME GEAR
GAME BOY
NES. et
MASTER SYSTEM
Nous contacter au
43 57 48 20

MEGADRIE

MEGADRIE 1
+ SONIC 690 F
MEGADRIE 2
+ ALADDIN 990 F
MEGADRIE 2
+ STREET FIGHTER II 1190 F

ACCESSOIRES

KONIX POWER PAD 89 F
ASCII PAD 142 F
SUPER ADVANTAGE 369 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL 149 F
CABLE RGB 99 F
ACTION REPLAY 399 F

BARE KLUCLES 420 F
BARKLEY, SHUT UP & JAM 430 F
BUBBA'N STIX 280 F
DRAGON BALL 2 460 F
DUNE 2 400 F
HYPER DUNK 420 F
JOES & MAC 350 F
LOST VIKINGS 420 F
MC DONALD TREASURLAND 420 F
NBA SHOOTDOWN 380 F
NEW CASTLEVANIA 420 F
OUT RUNNERS 370 F
PSG FOOTBALL 340 F
SHADOWRUN 390 F
SONIC 3 420 F
STAR TREK 390 F
SUBTERRANIA 420 F
VIRTUAL RACING 520 F
YOUNG INDIANA 330 F

3 DO

Jeux 3DO 399 F
20 TH CENTURY FOX
ANIMALS
BATTLE CHESS
COBOY CASINO
DRAGON'S LAIR
DUNE
INCREDIBLE MACHINE
JOHN MADDEN FOOTBALL
JURASSIC PARK
LEMMINGS
MAD DOG MAC CREE
MONSTER MANOR
NIGHT TRAP
OUT OF THIS WORLD
PEEBLE BEACH GOLF
SEWER SHARK
STELLAR 7
SUPER WING COMMANDER
THE HORDE
TOTAL ECLIPSE
TWISTED
WHO SHOT JOHNNY ROCK

3 DO + 1 JEU + CD DEMO
Version NTSC 3990 F
3 DO + 1 JEU + CD DEMO
Version PAL 4490 F

Jeux 3DO 690 F

DOCTOR HAUSER
TAKERU
TETSUJIN
ULTRAMAN
WACKY RACES

CD 32

CD 32 + 2 JEUX 2390 F
CD 32 + 5 JEUX 2790 F

Carte FMV 1690 F
Contrôle PAD 199 F

ALIEN BREED 240 F
BUBBA'N STIX 240 F
CASTELS II 299 F
CHAOS ENGINE 250 F
D GENERATION 259 F
DANGEROUS STREETS 230 F
DEEP CORE 250 F
DONK 290 F
FURY OF THE FURIES 250 F
GLOBAL EFFECT 220 F
LOTUS TRILOGY 240 F
MEAN ARENA 250 F
MICROCOSM 350 F
NIGEL MANSELL 240 F
PIRATES GOLD 210 F
SENSIBLE SOCCER 92/93 170 F
WHALE'S VOYAGE 230 F

NEO-GEO

NEO-GEO (garantie 6 mois) 1 390 F

390 F CYBER LIP MAGICIAN LOED NAM 75 NINJA COMBAT TOP PLAYER GOLD	490 F BASE BALL 2 BASE BALL 2020 BASE BALL STAR 2 FOOTBALL FRENCY GHOST PILOTS	690 F 3 COUNT BOUNT FATAL FURY 2 KING OF MONSTER 2 SANGOKU 2 WORLD HEROES
---	--	---

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :

ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES/CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR
CARTOUCHES MEGADRIE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A :

AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Mon ordinateur ou ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration

ou commande sur papier libre

Prix révisibles sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

CONSOLE 06/94

DES JEUX D'UN NOUVEAU GENRE POUR LA SGB

Dernier atout de la SGB: la possibilité de connecter des jeux GB d'un nouveau type, qui pourront afficher les 250 couleurs de la palette de la SFC, bien que, la plupart du temps, la palette soit limitée à 130 teintes. Cette fois-ci, il ne s'agit plus, pour le joueur, d'attribuer des couleurs à tel ou tel jeu. Les programmeurs inclueront la palette de couleurs en créant le jeu, et il suffira de brancher ces cartouches GB "nouvelle vague" pour profiter de nombreuses teintes. Les deux premiers jeux, made in Nintendo, n'ont rien de très original. Dans un cas, il s'agit d'un hit qui date de la préhistoire des jeux vidéo, Donkey Kong. Il vous faut parvenir

jusqu'en haut de chaque écran où se trouve Kong, le kidnappeur, pour délivrer sa proie. Le gorille vous balance une série d'objets contondants pendant votre escalade. Et des tas de sales bestioles circulent au milieu de l'écran. L'autre jeu n'est qu'une énième version de Tetris, Tetris Flash. Nintendo ne prend pas de risques pour tenter d'implanter sa SGB: ces cartouches représentent, respectivement, le jeu qui a véritablement lancé Nintendo dans le monde des jeux vidéo, et le méga-hit qui a connu les meilleures ventes sur Game Boy! Si, avec deux titres comme ceux-là, les ventes ne décollent pas... c'est à désespérer de tout!

TETRIS FLASH



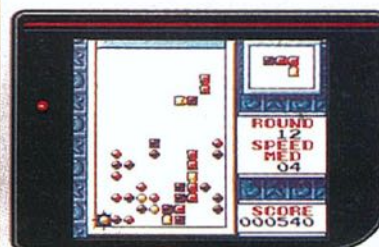
Nintendo GAME BOY™

C'est quand même plus sympa en couleur, même si l'originalité n'est pas de mise avec cette repompe de l'incroyable Tetris!



Nintendo GAME BOY™

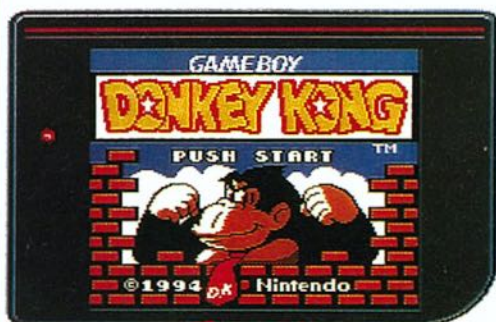
Tetris Flash conserve le principe de la version originale. Mais on ne joue désormais plus seulement avec les formes, mais aussi avec les couleurs.



Nintendo GAME BOY™

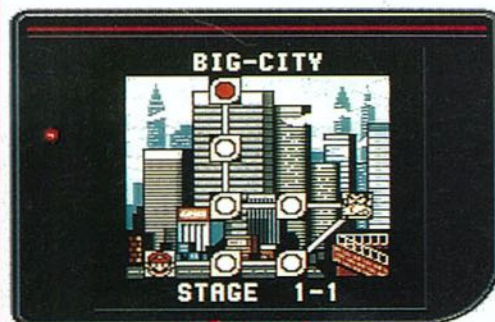
Jouer seul ou contre l'ordinateur, modifier la vitesse des "bidules" qui tombent... les options habituelles des clones évolués de Tetris sont au rendez-vous!

DONKEY KONG



Nintendo GAME BOY™

Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu le plombier au système pileux abondant sur Game Boy!



Nintendo GAME BOY™

Chaque niveau comprend une série d'étapes à franchir, puis vous affronterez Kong lui-même.



Nintendo GAME BOY™

Depuis le début des années quatre-vingt, Donkey Kong n'a pas subi de changement majeur! Ça me rappelle l'époque des Game & Watch, de Goldorak et de la couleur du cheval blanc d'Henry IV!



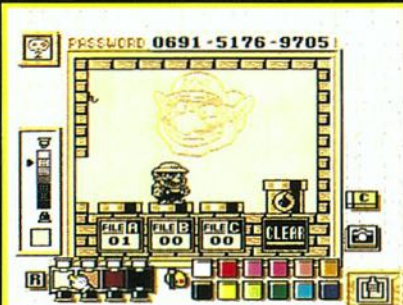
Nintendo GAME BOY™

Le sourire de Donkey Kong, qui a enfin découvert la couleur sur une Game Boy.

FAITES-LE VOUS-MÊME!

Le programme de dessin fourni par Nintendo est assez basique, et d'un emploi très simple. Inspiré par Mario Paint, il adopte une interface intuitive qui permet, même aux plus jeunes, de "barbouiller" leurs jeux Game Boy! Une palette de douze couleurs standard est affichée au bas de l'écran, ainsi que les outils habituels de dessin: gomme, crayon, pinceau... Une pile permet de sauvegarder les modifications graphiques que vous avez apportées à une cartouche GB. Vous ne pourrez pas enregistrer plus de trois "personnalisations" de jeux. Au-delà, il vous faudra effacer un des trois fichiers pour pouvoir mettre de la couleur sur un nouveau jeu.

En effet, les cartouches Game Boy, comme les cartouches des autres consoles, d'ailleurs, contiennent une ROM. Une ROM est une puce électronique qui contient un programme informatique. Une fois qu'elle a été enregistrée dans les usines de Nintendo, on ne peut plus rien ajouter ou modifier: on ne peut que lire le programme qu'elle contient. Lorsque vous rajoutez des couleurs à un jeu GB, la Super GB ne peut donc pas l'enregistrer sur la ROM du jeu GB. Aussi, elle sauvegarde, dans une mémoire spéciale alimentée par une pile de la Super GB, le nom du jeu GB concerné, ainsi que les couleurs et les dessins que vous avez réalisés. La fois suivante, lorsque vous placez votre cartouche GB dans la SGB, la machine va chercher le fichier de vos "zolis dessins", et les ajoute à l'écran du jeu GB, mixant l'écran de jeu original et vos créations. De ce fait, le jeu GB n'est pas à proprement parler modifié: c'est la SGB qui applique une espèce de "couche graphique" à chaque écran.



L'utilitaire de dessin vous permet de sauvegarder jusqu'à trois de vos "œuvres", avec, en "guest star", l'infâme Wario.



Voici un exemple d'écran de jeu modifié. Le petit Japonais qui l'a créé a écrit "Kabi Game" ainsi que son nom.



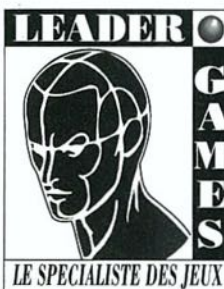
Yoshi no Tamago ("Les Œufs de Yoshi") prend une toute autre apparence en couleur!



Les mains sont bien réalisées. Mais je doute de l'intérêt de celle du haut: elle cache la moitié de l'écran!



LE SPECIALISTE DES JEUX-VIDEO



VASTE SURFACE :
120 M2 DE JEUX,
CONSOLES, ARCADE,
PC, CD ROM !!!

DES PRIX
RECORDS

POSTER,
RAMICARDS ...
DRAGON BALL Z

DEMO
PERMANENTE :
W. HEROES 2 JET

NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS

LEADER GAMES

13 BD Voltaire - 75011 PARIS
Métro Oberkampf ou République

Tél : (1) 48 06 68 30

Fax : (1) 48 06 63 76

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

Autres titres & consoles, nous contactez



RENSEIGNEMENTS :
48 06 68 30

Disponibilités, réservations, prix,
rachat, disfonctionnement.



COMMANDES :

48 06 68 28

Règlement CB

Frais de port recommandé avec AR :
35 F pour jeux/80 F pour consoles.
Livraison Colissimo 24/48h selon
disponibilité en stock.

SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM	1399 F	FX TRAX	589 F
ADAPTATEUR 60 HZ	99 F	FIGHTER HISTORY	589 F
RUSHING BEAT	99 F	KIKIKATAI 2	589 F
PRINCE OF PERSIA	99 F	WORLD HEROES 2	589 F
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL	SAMOURAI SHODOWN	589 F
BOMBER MAN 2	549 F	F1 GP3	589 F
J. LEAGUE SOCCER	549 F	RANMA 1/2 4	499 F
SUPER METROID	399 F	DRAGON BALL Z 3	449 F
FINAL FIGHT 2	189 F	COTTON 100%	449 F
YOU YOU HAKUSHO 2	589 F		

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPER NES (US)	990 F	NBA JAM (US)	499 F
FATAL FURY 2 (US)	499 F	ROCKMAN SOCCER (US)	449 F
ULTIMA FALSE PROPHET (US)	449 F	YOUNG MERLIN (FR)	449 F
PIRATE OF DARK WATER (US)	499 F	ROCK'N ROLL RACING (FR)	499 F
FIFA SOCCER (US)	499 F	POP'N TWIN BE 2 (FR)	499 F
SUPER STREET FIGHTER 2 (US)	TEL	VAL D'ISERE (FR)	449 F
OGRE BATTLE (US)	549		

MEGADRIVE

ADAPTATEUR NITRO 2	149 F
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL
OUT RUNNERS (JAP)	449 F
STREET OF RAGE 3 (JAP)	449 F
VIRTUAL RACING (JAP)	499 F
DRAGON BALL Z (JAP)	399 F
FATAL FURY 2 (JAP)	449 F
SONIC 3 (JAP)	399 F
LANDSTALKER	429 F
MAGICAL QUEST	449 F

MEGA CD

ADAPTATEUR CD PLUS	399 F
TOMCAT HALLEY (US)	499 F
HEAVENLY SYMPHONY F1 (JAP)	499 F
MORTAL KOMBAT (US)	449 F
MEGA RACE (US)	449 F
WHO SHOT JOHNNY (US)	449 F
DUNE (US)	449 F
REBEL ASSAULT (JAP)	449 F
LAMU (JAP)	449 F

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990 F	KARNOV'S REVENGE	1490 F
MANETTE NEO GEO	490 F	ART OF FIGHTING 2	1390 F
MEMORY CARD	229 F	SPIN MASTER	1290 F
SUPER SIDE KICKS 2	1490 F	WINDJAMMER	1490 F
WORLD HEROES 2 JET	1490 F	TOP HUNTER	1490 F

3 DO

CONSOLE 3 DO + JOHN MADDEN FOOT.	3990 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	249 F
DRAGON'S LAIR	399 F
THE HORDE	399 F
ANOTHER WORLD	399 F
JURASSIC PARK	TEL

et

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR	2490 F
CRESHENT GALAXY	449 F
TEMPEST 2000	449 F
SHOCK WAVE (3DO)	TEL
ROAD RASH 2 (3DO)	TEL
MICROCOSM (3 DO)	TEL

NEO GEO OCCASION

VIEW POINT	990 F
SPINMASTER	890 F
SAMURAI SHODOWN	990 F
SUPER SIDE KICKS	890 F
3 COUNT BOUT	690 F
ROBO ARMY	590 F
MUTATION NATION	590 F
ART OF FIGHTING	490 F
SENGOKU 2	590 F
FATAL FURY	390 F
WORLD HEROES	590 F

SUPER NINTENDO OCCASION

STREET FIGHTER TURBO	299 F
EQUINOX	399 F
ALLADIN	299 F
DRAGON BALL Z 2	299 F
DRAGON'S LAIR	149 F
F-ZERO	149 F
GOULS'N GHOST	149 F
ADDAMS FAMILY	149 F
STREET FIGHTER 2	149 F
PILOT WINGS	149 F
JURASSIC PARK	249 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H
dans la limite des stocks disponibles

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX	REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE	NOM :
		<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE :	PRENOM :
		DATE D'EXPIRATION : 1/1/11	ADRESSE :
		BANQUE :	CP : 1/1/11
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F / Consoles : 50 F)		SIGNATURE :	VILLE :
TOTAL A PAYER			TÉL :

DES FONDS À NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE!

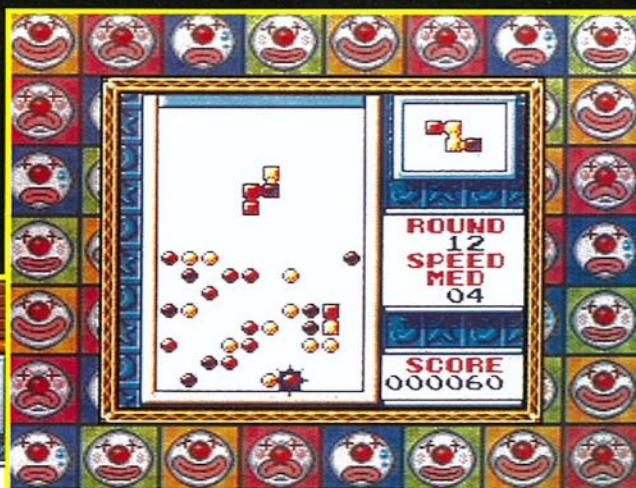
L'écran de la Game Boy garde sa taille restreinte par rapport à celui de la Super Famicom. Il a fallu meubler cette bordure vide et disgracieuse. Nintendo propose une bibliothèque de motifs prête à l'emploi. Vous pouvez aussi en créer vous-même, si le joystick (ou la souris) vous chatouille le bout des doigts.



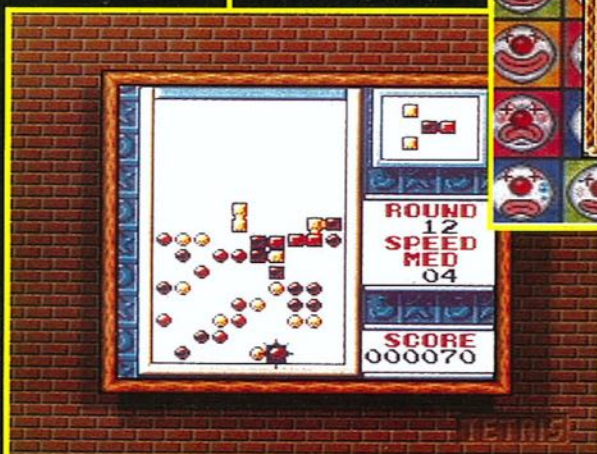
Prenez un jeu au hasard, Tetris, par exemple. Vous pouvez lui adjoindre un fond étoilé...



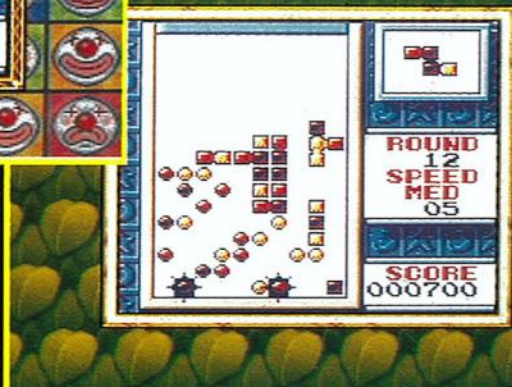
... ou ajouter une petite touche psychédélique!



Des clowns pastel? Pourquoi pas!



Un fond plus austère vous permettra de rester concentré sur le jeu, sans être distrait par la bordure.



Tous les goûts sont dans la nature, et Nintendo a prévu des dizaines de motifs; de quoi satisfaire tout le monde!

CARACTÉRISTIQUES

- PRIX : 7 000 yen au Japon et 60 dollars aux USA (soit environ 350-400 francs)
- DISPONIBILITÉ : Vers le 15 juin au Japon et USA
- DIMENSIONS : 128 x 125,5 x 25 mm
- POIDS : 160 g
- CONSOMMATION : 100 mA - 5 V

MARCHERA, MARCHERA PAS?

Le succès de la Super Game Boy est loin d'aller de soi. C'est une opération à risque pour Nintendo, du fait des contradictions inhérentes à l'utilisation des logiciels d'une console portable sur une console qui ne l'est pas. Espérons pour le petit père Mario que sa SGB ne finira pas au paradis "nintendoïen" des échecs commerciaux. Je pense notamment au lecteur de la disquette pour la Famicom/NES, qui avait été lancé au Japon et s'était révélé un "plantage" majeur. Ou encore au modem qui devait permettre de télécharger des programmes sur la Famicom (nom japonais de la NES), de consulter son compte bancaire, de passer des ordres à son agent de change... également un échec total pour Nintendo. Eh! M'sieur Mario, la Super GB, c'est très bien! Mais on attend toujours la vraie GB couleur, une Game Boy portable avec un écran LCD lisible et des piles qui durent...

AERO THE ACROBAT 2

Après le succès d'Aero the Acrobat, notamment aux USA et en Europe, il était prévisible que Sunsoft nous concocte une suite! La petite chauve-souris a repris du service. Elle a élargi son univers, et ne se contente plus de voler autour du cirque. Ayant conservé son look de vengeur masqué, elle est toujours aussi douée pour les doubles sauts périlleux arrière vrillés et les acrobaties aériennes - sans filet! Les décors de ce jeu de plates-formes/action sont superbes. Une version Megadrive est également en développement. Elle devrait voir le jour à peu près en même temps que la version prévue pour la Super Famicom.

SUNSOFT/SFC-MD



Pris dans les engrenages infernaux du moulin, Aero est bien mal parti!



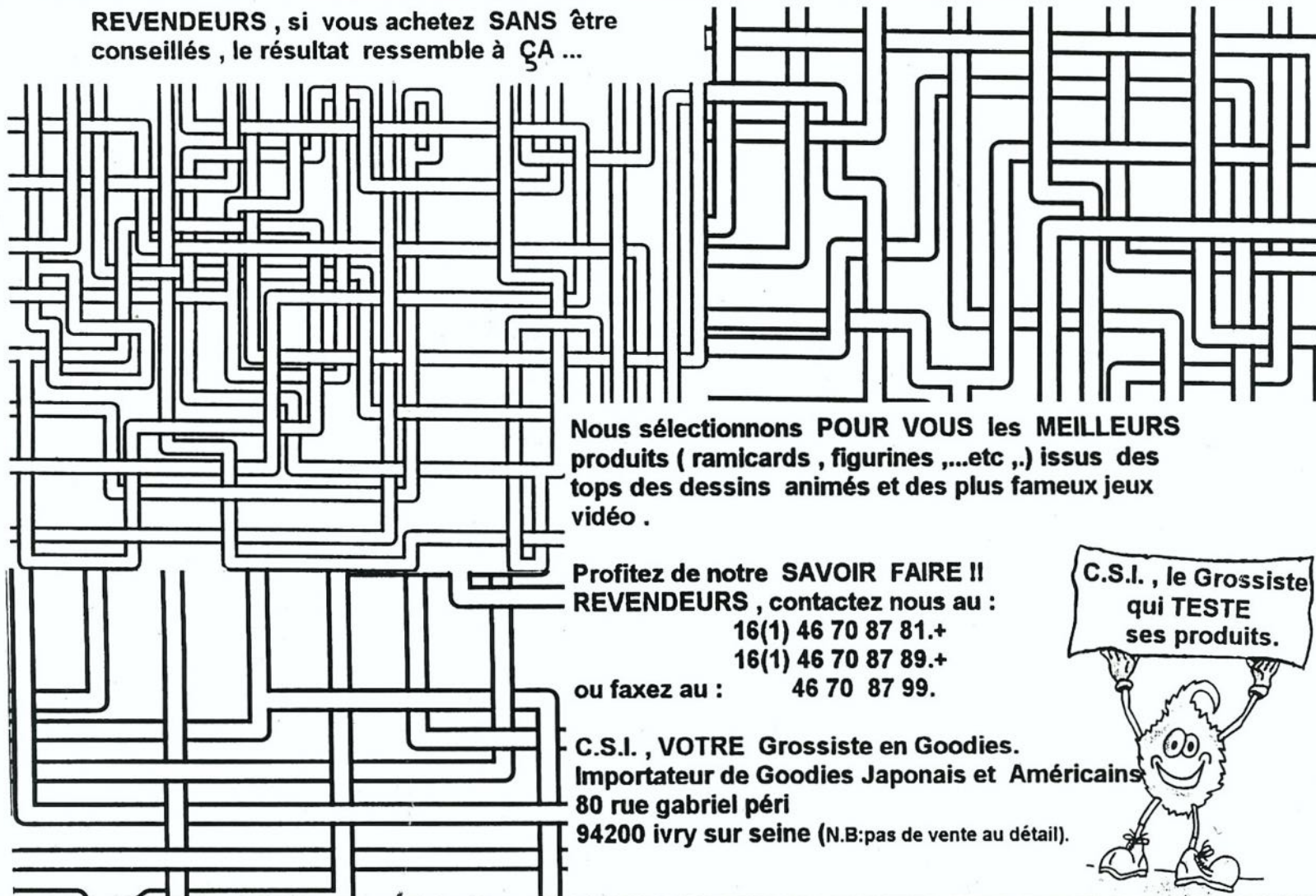
La spécialité d'Aero, c'est indiscutablement la haute voltige!



En équilibriste accompli, Aero utilise l'inclinaison de ce rondin pour prendre de la vitesse, et cueillir au passage les bonus en forme de friandises qui parsèment l'écran.

LE JAPON EN DIRECT

REVENDEURS, si vous achetez **SANS** être conseillés, le résultat ressemble à ÇA ...



Nous sélectionnons **POUR VOUS** les **MEILLEURS** produits (ramicards, figurines, ..., etc.,) issus des tops des dessins animés et des plus fameux jeux vidéo.

Profitez de notre **SAVOIR FAIRE !!**
REVENDEURS, contactez nous au :

16(1) 46 70 87 81.+

16(1) 46 70 87 89.+

ou faxez au : 46 70 87 99.

C.S.I., VOTRE Grossiste en Goodies.
Importateur de Goodies Japonais et Américains
80 rue gabriel péri
94200 ivry sur seine (N.B: pas de vente au détail).

C.S.I., le Grossiste qui **TESTE** ses produits.



SAILOR MOON S

Les Sailormoon, c'est une équipe de cinq jeunes filles (Usagi, Ami, Rei, Minako et Makoto) qui luttent pour "préserver la paix et l'amour dans le monde". Mais c'est aussi, plus difficile à concevoir, un dessin animé qui est en train de battre tous les records d'audience de la télévision nipponne! Bandai ne pouvait laisser passer la chose! Après un jeu d'action, les nymphettes court vêtues sont donc de retour dans un jeu qui utilise plus vos cellules cérébrales que les cinq héroïnes!

D'ailleurs, à titre purement indicatif, j'aimerais bien connaître la dose et le nom de ce que le scénariste a inhalé, mangé ou bu avant de pondre un truc comme ça! Un commando de charme qui se balade avec des mini-jupes ultra-courtes pour secourir la planète grâce à des pouvoirs spéciaux, il fallait l'inventer!

Bref, ce bon vieux Tetris reprend du service, avec une version adaptée pour l'occasion. Comme le dit explicitement la doc japonaise avec force dessins et photos, les "machins" tombent et vous devez trifouiller les "bidules" pour que ça marche! Bref, voici le cadeau idéal pour que votre petite sœur vous fiche la paix. Seul problème, votre SFC sera alors indisponible!

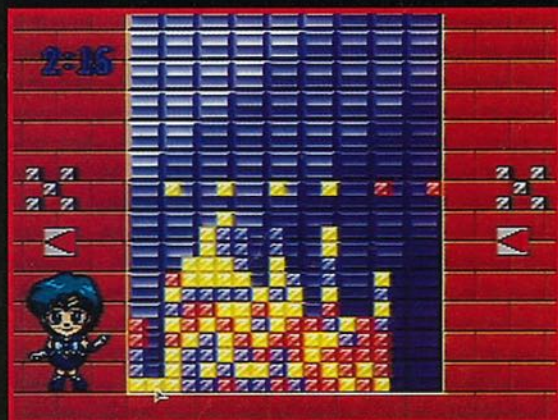
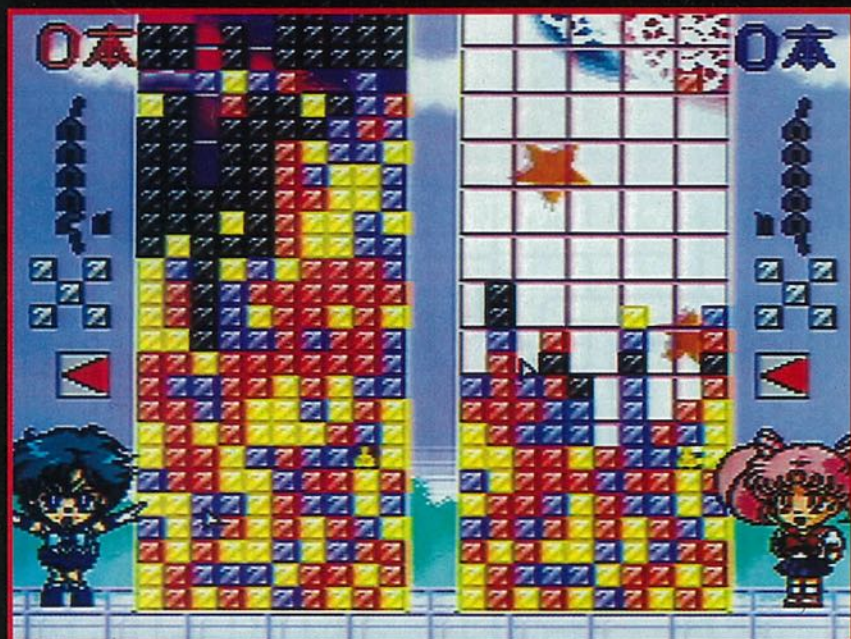


Options, choix du nombre de joueurs...
Que demander de plus?

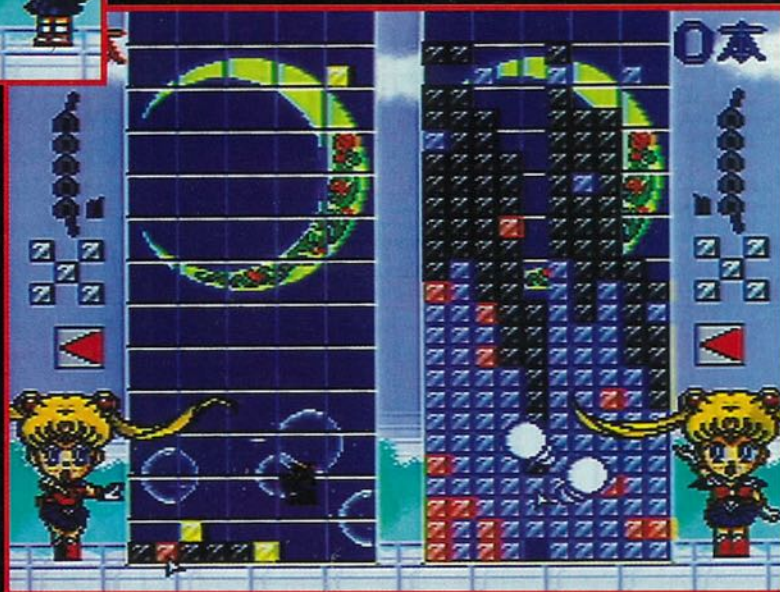


Vous pouvez vous faire un peu d'argent de poche, tout en occupant votre peste de petite sœur. Il vous suffit pour cela de sélectionner l'option 2 joueurs, de coller la sœur d'un bon copain derrière le second paddle et de négocier avec lui un tarif intéressant pour chaque heure qu'elle passe à empiler les "machins"!

Non content d'éliminer des éléments de votre côté, vous en profitez pour jouer un sale tour à votre adversaire.



Lorsque vous jouez tout seul, l'écran occupe un espace un peu plus important. N'espérez pas pouvoir prendre vos aises pour autant: le temps, lui, est sacrément limité!



THE DEATH AND THE RETURN OF SUPERMAN

SUNSOFT/SFC



LE JAPON EN DIRECT

La cartouche de Sunsoft reprend le scénario d'un épisode des "comics" américains de DC qui avait bouleversé l'Amérique! En effet, dans celui-ci, après des années de bons et loyaux services pour protéger les USA du crime, des rouges et des mutants, Superman l'invincible décédait! Après sa mort, une série de personnages aux pouvoirs étranges et à l'apparence proche de celle de Superman faisaient leur apparition. Chacun prétendait en être la réincarnation! Il s'ensuivait, dans la BD comme dans le jeu vidéo, de nombreux combats entre eux avant que, enfin, la vérité ne reprenne ses droits, avec le retour du vrai Superman. L'Amérique pouvait se rendormir tranquille! Les concurrents à la succession de Superman sont au nombre de quatre. Il y a d'abord Superboy, un Superman adolescent. The Man of Steel (un des surnoms de notre héros), fait de métal, est armé d'une masse d'acier. The Eradicator est, lui aussi, un clone de Superman. Enfin, The Cyborg, mi-homme mi-machine, est une version du super-héros équipée de prothèses bioniques.

Vous allez incarner à tour de rôle chacun de ces personnages, et lutter contre un gang de mutants. Le jeu est un beat-them-all classique, la seule originalité consistant en vos super-pouvoirs, qui varient selon le héros que vous incarnez. Au fur et à mesure du jeu, vous comprendrez peu à peu qui est le vrai Superman!



Sur un monte-charge qui s'élève dans les airs, Superman affronte deux mutants à tête de bœuf.



Une espèce de Quasimodo, armé d'une mitrailleuse lourde, s'apprête à ouvrir le feu sur Superman.

La seule chose qui le retient d'appuyer sur la détente, c'est que le super-héros est en train de coller une baffe à son copain, et transformer l'un en passoire risque de nuire à la santé de l'autre!



Vous incarnez actuellement le vrai Superman, celui qui, d'une petite pichenette, envoie s'écraser l'adversaire au sol.

SUPER GÉNIAL!
JOUE VITE AVEC MOI
AU 36 68 98 01, TU POURRAS
GAGNER CETTE MEGA CD2
ET PLEIN D'AUTRES CONSOLES
DE JEUX.



...ET AUSSI DES TAS
DE CARTOUCHES
DE TES JEUX FAVORIS.

36 68 98 01
UNE CHANCE DE PLUS SI TU TAPES LE CODE CLÉ > 276

SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min

TAEKWON-

Human est un éditeur spécialisé dans les simulations. Après avoir couvert pratiquement tous les domaines possibles, du catch au tennis en passant par les courses de formule 1, il manquait encore les arts martiaux au palmarès de Human. Lacune comblée, désormais, avec Taekwon-dô, simulation d'un art martial proche du karaté-dô, très populaire en Corée. Avec cette cartouche, Human compte bénéficier de la vogue des jeux basés sur les arts martiaux et les sports de combat, sans pour autant perdre son âme: contrairement aux dizaines de clones qui fleurissent sur SFC, Taekwon-dô ne cède pas à la facilité en mélangeant les genres. Il s'agit d'une véritable simulation, même si celle-ci est résolument orientée "action", et non pas d'un énième Street Combat "machin-chose". Vous n'y trouverez pas de combattants exotiques, de super-héros en costume d'opérette (ah! le regard fascinant de Sub-Zero!), ni d'hommes-lézards brésiliens, et encore moins de monstres à six bras... Pas davantage d'attaques spéciales à base d'"hadokens" (les boules de feu), pas même une banale téléportation... Les gardes, les esquives et les mouvements de l'artiste sont des modèles de simplicité et de réalisme! Contrairement à certains jeux concurrents, vous ne verrez pas un combattant bloquer un mawashi-geri (coup de pied circulaire) expédié à toute force d'un geste négligent de la main!

Taekwon-dô vous invite à participer à une compétition de cet art martial. Après vous être entraîné dans un dojo, vous participerez à une série de combats qui vous mèneront peut-être vers le titre envié de champion du monde. Au rythme de vos victoires, vous progressez et devenez un combattant plus redoutable. Enfin, comme pour tout art martial, le mental, matérialisé pendant les combats par une jauge, est aussi important que le physique. N'espérez pas vaincre si vous ne maîtrisez pas cet aspect de votre art!



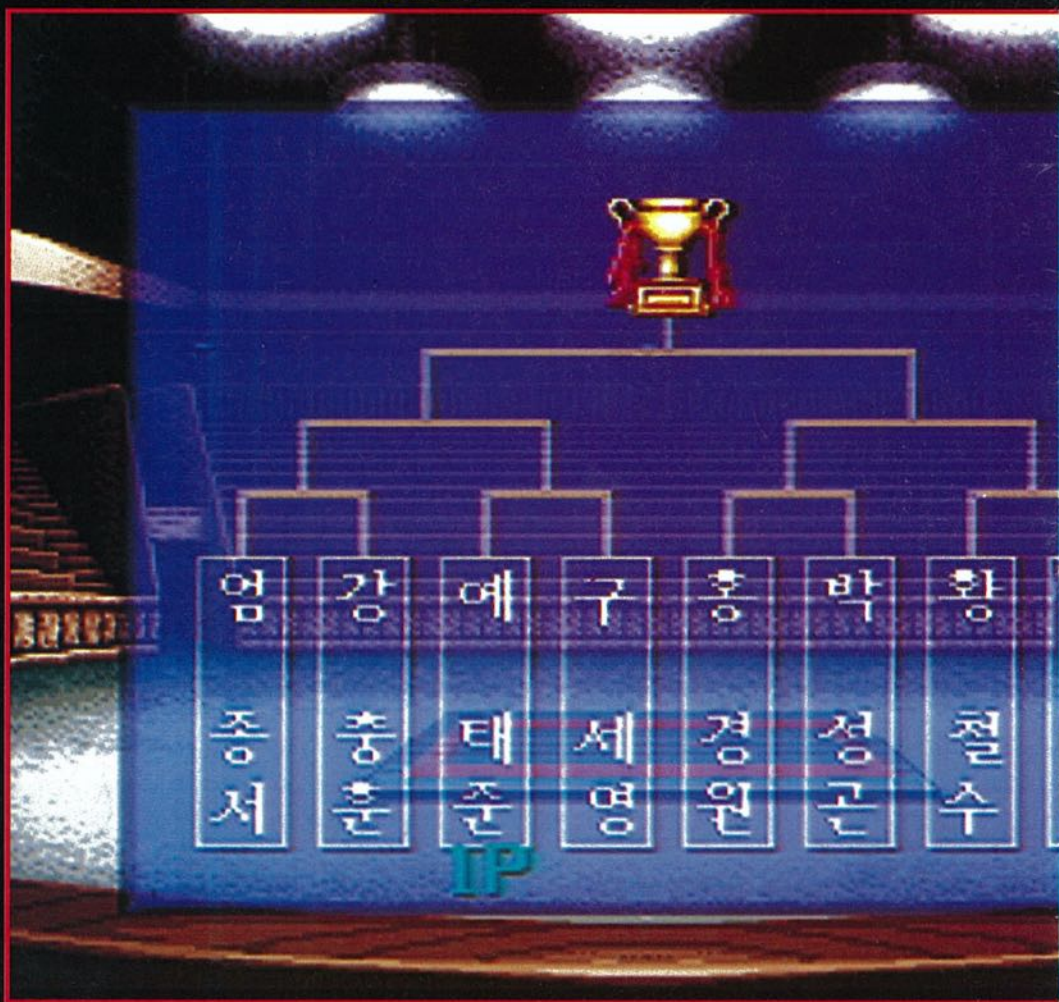
Les coups de pied sautés sont une des spécialités du taekwon-dô. Puissants et rapides, ils sont très difficiles à parer. Mais ils rendent vulnérable le combattant qui a exécuté le coup de pied pendant les quelques dixièmes de seconde nécessaires pour revenir sur terre! Attention au balayage!



A la différence des SF II et autres clones, cette cartouche est une véritable simulation. Tous les coups de poing et de pied, toutes les techniques sont présents. Mais ne vous attendez pas à trouver gadgets, armes ou autres "projections d'énergie"!

Si vous voulez remporter la victoire, il vous faudra triompher trois fois de suite. Le nom des divers protagonistes est incompréhensible pour vous? Rassurez-vous, il en est de même pour les Japonais. Human, éditeur japonais, a poussé le souci du réalisme jusqu'à conserver les caractères coréens, qui sont différents de leurs cousins japonais.

HUMAN/SFC



DO



Les combattants possèdent leurs propres caractéristiques physiques et chacun d'eux maîtrise plus ou moins bien telle ou telle technique de combat. Ils accroissent leur expérience à chaque match remporté.

Avant de vous lancer dans la compétition, un petit entraînement dans un dojo local vous permettra de vous familiariser avec les techniques de cet art martial.



Suivant l'enchaînement ou le coup que vous portez à l'adversaire, le programme vous gratifie d'un score plus ou moins important.

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.

Tél : (1) 43 48 36 22 - Fax : (1) 43 48 36 24 MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION.

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52

Livraison Express 24/48 h

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS ...

RESERVEZ DES MAINTENANT
SUPER STREET FIGHTER !!

CONSOLES

SUPER FAMICOM 1350 F
SUPER NES 990 F
SUPER NINTENDO 690 F

TRANSFORMEZ VOTRE
SUPER NINTENDO EN
SUPER FAMICOM :
LE SUPER CHARGEUR
KIT 60 hz,
149 F (non monté)

Adaptateur 60 Hz Fire SFX TEL!!!

SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z3 549 F
NBA Jam 529 F
Ranma 1/2 IV 549 F
Mega Man X 499 F
Fatal Fury 2I TEL !!!
Twinbee Rainbow 589 F
Bastard 589 F
Super Metroid 589 F
Flashback 489 F
Mister Nutz 389 F
Aladdin 489 F
R Type III 589 F
Fatal Fury II 549 F
Rushing Beat III 549 F
Dragon Ball Z 2 349 F
Dragon Ball Z II Action Game 499 F
Final Fantasy VI 789 F
Samurai TEL !!!

NEO GEO

CONSOLE 1980 F
CONSOLE + 1 Jeu 2290 F
CONSOLE Occas. 1540 F

Joystick 399 F
Memory Card 199 F

TOPS

ART OF FIGHTING 2 1449 F
Super Sidekicks 2 TEL !!!
Pop Hunter TEL !!!
World Heroes Jet 1449 F

OKAZ

Fatal Fury II 850 F
World Heroes II 850 F
3 Count Bout 850 F
Art of Fighting 749 F

NEC

DUO-R 2190 F
DUO-R + 1 jeu CD 2290 F
PC GT + 3 jeux 1690 F
DRAGON BALL Z TEL !!!
Dragon Knight 3 TEL !!!
Dino Dudes 399 F
NEWS et OLDIES nous contactez !

NEWS CD

Fatal Fury via AC TEL !!
Art of fighting via AC TEL !!
YS IV 499 F
Power Golf (Hudson) 499 F
Dracula X 499 F
Brandish 499 F
Legend of Xanadu - DSVII 549 F
Dragon Knight III 549 F
Monster Maker 549 F
Sailor Moon 549 F
Emerald Dragon 499 F

HITS

Ranma 1/2 III 499 F
Ranma 1/2 II ou I 499 F
Snatcher 499 F

HU CARD

Bomber Man 94 399 F
Formation Soccer League 449 F
Street Fighter II 279 F

ATARI

JAGUAR (USA) 2290 F
Jeux 449 F

JAGUAR

Console DISPONIBLE !! 1990 F
Checkeder Flag 2 TEL !!!
Alien VS Predators TEL !!!
Raiden 399 F

NOUVEAU TOUT LE JAPON À PARIS !!!
Tous les MANGAS, GOODIES, POSTERS
VENEZ VOIR !!!

MEGADRIE

Dragon Ball Z 449 F
Art of Fighting 449 F
NBA Jam 439 F
Street of rage III TEL !!!
Virtual Racing 629 F
Rocket Knight adv. 299 F
Sonic Spinball 399 F
Vampire Killer TEL !!!
Sonic 3 539 F
Fatal Fury II 449 F
Shining Force II 399 F

MEGA CD

MEGA CD II Europ. 1990 F
MEGA CD II Jap. 1890 F
Sengoku 489 F
F1 Circus 499 F
Sonic 389 F
Silpheed 449 F
Microcosm 499 F

3 DO

3DO + 1 Jeu TEL !!!
Console 4490 F
Ultraman TEL !!!
Out of this world TEL !!!
Tetsujin RPG TEL !!!

JAPAN CENTER Manga Dragon Ball (1 au 37),
Cardass, Rami Card, Shitadiki, Posters disponibles !!
EN DIRECT DU JAPON !!!

Commandez le ou gagnez le
sur le 3615 ELITENDO ainsi que des voyages au Japon,
des consoles Jaguar, 3DO ... et des tonnes de cadeaux !!!

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

N° de téléphone :

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐

DATE EXPIRATION : . / . / .

Signature :



Tous les participants sont ceinture noire, mais la couleur de leur "karate-dô gi" (kimono) vous permet de les différencier sans mal.

Comme pour tous les arts martiaux, le mental du combattant (reflété par la jauge "Spirit" en haut de l'écran) est aussi important, sinon plus, que le physique.



Les techniques d'esquive et les gardes vous permettent de parer les coups efficacement.



EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS

11 NUMEROS

CONSOLES

PLUS CE JOYPAD

(Super Nintendo ou Sega Megadrive)

POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO

comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joystick :

- bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
- **ET SURTOUT :**

contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA).

2 modes d'autofire: semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.



CHOISISSEZ VOTRE JOYPAD
compatible avec la SUPER NINTENDO
ou compatible avec la SEGA MEGADRIVE

* Le modèle présenté ci-contre est le PROPAD R NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73).

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse :

Code postal : | | | | | Ville : | | | | |

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : | | | | | | | | | | Date d'échéance : | | |

Signature :

E 33

ESPACE 3

News

N° 10 - Juin 1994

NEC - TOUJOURS PLUS DE JEUX ENCORE MOINS CHERS !!!

Quelques exemples :

CARDS

BALLISTIC	49 F
CLOUD MASTER	99 F
FINAL SOLDIER	129 F
GOMOLA SPEED	69 F
NEW ADVENTURE ISLAND	149 F
NIKO NIKO	99 F
NINJA KYOKENDEN	99 F
PARASOL STAR 2	149 F
POWER SPORT	199 F
SALAMANDER	99 F
RABIO LEPUS	69 F
SOLDIER BLADE	149 F
TATSUJIN	149 F
TRICEY	99 F
STREET FIGHTER 2'	199 F

CD

CYBER CITY ODEON	199 F
LOIS	99 F
POMPING WORLD	99 F
ROAD SPIRIT	99 F

CDS

DRACULA X	399 F
FAR EAST OF EDEN	279 F
GRADIUS 2	299 F
HUMAN SPORT FESTIVAL	199 F
KICK BOXING	129 F
BURAI 2	149 F
MARTIAL CHAMPION	349 F
PC KID ROCKABLY	199 F
STAR PARODIER	149 F

TECMO WORLD CUP

SOCCER	199 F
WINGS OF THUNDER	199 F
LEGEND OF XANADU	499 F
YS 4	499 F
DUGEON MASTER (USA)	249 F
RIOT ZONE (USA)	249 F

ARCADE CARD DUO + FATAL FURY

II OU ART OF FIGHTING	1290 F
FATAL FURY II	390 F
ART OF FIGHTING	390 F
EMERALD DRAGON	499 F
MANETTE AVENUE 6	199 F
KING TURBO STICK	129 F

ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES

Fan Club NEO GEO

NEO GEO : Toujours en stock chez ESPACE 3, des jeux neufs à partir de 299 F. Des Hits à 990 F tels que FATAL FURY 2, ART OF FIGHTING ; WORLD HEROES 2 (849 F)

EXCLUSIF : ESPACE 3 devient le représentant officiel du Fan Club NEO GEO en France.

Pour une cotisation annuelle de 200 F, vous bénéficierez des privilèges suivants :

- 50 F de réduction sur tous les jeux NEO GEO dans tous les magasins ESPACE 3 ainsi qu'en vente par correspondance
- Recevez en avant première tous les Tips et coups spéciaux ainsi que les previews des prochaines sorties.
- 50 % de remise sur les Posters, Stickers, Badges, T-Shirts,

COMMANDEZ VOTRE CARTE DE MEMBRE DU FAN CLUB NEO GEO

Renvoyez-nous votre règlement de 200 F, par :

☐ MANDAT ☐ CHEQUE
☐ CB N° DATE DE VALIDITE :

A ESPACE 3 VPC
RUE DE LA VOYETTE - 59818 LESQUIN CEDEX
TEL : 20 87 69 55

ESPACE 3 TOUJOURS LEADER DU MARCHÉ 3 DO

LA 3 DO à partir de **3.890 F** le modèle NTSC en 220 Volts, sans transformateur externe.

Modèle version PAL avec transcodeur interne : 4.290 F, livré avec le jeu CRASH & BURN et Prise Péritel - Notice d'utilisation en Français - Garantie 1 AN Pièce et Main d'Oeuvre.

- Arrivage de nombreux jeux Japonais
- En EXCLUSIVITE : le JOYSTICK ARCADE !!

**LA MASCOTTE
VOUS ATTEND
POUR VOUS FAIRE
BENEFICIER DE SES
PRIX MAGIQUES**



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82

A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21

A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84

VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	49 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE

3

games



SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette +
STREET FIGHTER II
990 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX
MANETTE SUPER 4 **299 F**
99 F

ACTRAISER 2** 495,00
ADAMS FAMILY 2 299,00
ADAMS FAMILY VALUE 539,00
AMAZING TENNIS 249,00
AMERICAN GLADIATORS 299,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON 395,00
BUGSY 390,00
BUGS BUNNY 549,00
CHOPLIFTER 3 449,00
CLAYMATE 495,00
CLIFHANGER 395,00
DRACULA 395,00
DR FRANKEN 395,00
FATAL FURY 2 539,00
FINAL FANTASY 2 549,00
GENGHIS KHAN 2 539,00
GPI 495,00
HYPER VOLLEY BALL 495,00
INSPECTOR GADGET 495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION 495,00
JOHN MADDEN 94 495,00
KICK OFF 3 299,00
KING ARTHUR'S WORLD 549,00
KING OF DRAGON 495,00
LEMMINGS 2 549,00
LETHAL ENFORCER + GUN 590,00

LIBERTY OF DEATH 549,00
LORD OF THE RINGS 495,00
LUFIA 495,00
MECH WARRIOR 299,00
MEGAMAN SOCCER 549,00
MEGAMAN X* 549,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE 399,00
NBA SHOWDOWN 399,00
NEPLA 94 449,00
NOBUNAGA AMBITION 495,00
OUTLANDER 299,00
PALADIN'S QUEST 495,00
PINK PANTHER 399,00
PIRATES OF DARK WATER 495,00
PTO 590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3 549,00
RUN SABER 299,00
SECRET OF MANA* 590,00
SIDE POCKET 495,00
SIM ANT 495,00
SIM EARTH 495,00
SLAM MASTER 539,00
STAR STREK NEXT GENERATION 590,00
STREET COMBAT 249,00
STUNT RACE FX 495,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK 549,00
SUPER METROID 495,00
SUPER STRIKE EAGLE 299,00
TONY MOLA SOCCER 495,00
TOP GEAR 2** 249,00
TOYS 539,00
TURN N BURN 549,00
ULTIMA FALSE PROPHET 549,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2 495,00
UTOPIA 495,00
WIZARDRY 5 549,00
WOLFCHILD 249,00
YOSHI'S COOKIE 299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR* 495,00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
- AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 79 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

GENIAL !!!

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00
X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

ACTRAISER 395,00
CALIFORNIA GAMES 199,00
CHUCK ROCK 199,00
COOL WORLD 199,00
FATAL FURY 299,00
GHOULS AND GHOSTS 199,00
GRADIUS III 199,00
JAMES BOND JR 199,00
LETHAL WEAPON 3 199,00
NBA SHOWDOWN 399,00

TERMINATOR 249,00
TOM ET JERRY 199,00
PIT FIGHTER 199,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE) 199,00
PUSH OVER 199,00
SONIC BLASTMAN 299,00
STREET FIGHTER 2 199,00
STAR WARS 299,00
STAR FOX 249,00
PRINCE OF PERSIA 199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 449 F

AXELAY 249,00
BLUES BROTHERS 250,00
BRASS NUMBER 199,00
DEAD DANCE 199,00
FINAL FIGHT 2 179,00
FLYING HERO 199,00
HUMAN GP 249,00
STAR WARS 249,00
TINY TOON 199,00
SUPER GAME BOY TEL

IMPERIUM 199,00
OUT OF THIS WORLD 199,00
RAMNA 1/2 1 390,00
SPACE ACE 299,00
SUPER FORMATION SOCCER 2 299,00
SUPER DOUBLE DRAGON 199,00
ROYAL CONQUEST 199,00
RUSHING BEAT 149,00
SUPER PINBALL 299,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM 1390 F
+ Alimentation + Prise péritel

SUPER FAMICOM 1790 F
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)

ALCAHEST 490,00
ART OF FIGHTING* 449,00
ASTRO GOGO 390,00
BASTARD 590,00
BRAINLORD 590,00
COTTON 100% 645,00
DRAGON BALL Z 3* 449,00
DRAGON QUEST 1/2 690,00
EYE OF THE BEHOLDER 549,00
F1 CIRCUS 2 490,00
FAMILY TENNIS 299,00
FINAL FANTASY 6 690,00
FIRE EMBLEM 490,00
GAYA* 645,00
GOEMON FIGHT 2 590,00
HOKUTO NO KEN 7 590,00
HUMAN GP 2 590,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER) 249,00
MACROSS 590,00
MADARA 2 449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK 199,00
MARIO ET WARIO 390,00
NINJA WARRIOR 590,00
OLIVE ET TOM 4 399,00
POWER ATHLETE 199,00
RAMANING SAGA 2 690,00
RAMNA 1/2 2 390,00
RAMNA 1/2 3 590,00
RAMNA 1/2 4 549,00
R TYPE 3* 490,00
RUSHING BEAT SHURA 490,00
SAILOR MOON 690,00
SKY MISSION 199,00
SOCCER KID 449,00
SONIC BLASTMAN 2 590,00
SUPER BOMBERMAN 94 590,00
SUPER DUNK STAR 249,00
SUPER PUYO PUYO 549,00
SUPER VOLLEY BALL 2 390,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN 390,00
TETRIS GAIDEN 490,00
TWIN BEE 2 590,00
USA ICE HOCKEY 199,00
WORLD HEROE 390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE
OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES 199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5 + 4 MANETTES 399,00
BURAI 2 149,00
CIBER CITY ODEON 99,00
DARIUS PLUS 69,00
DRACULA X 399,00
DRAGON SLAYER (USA) 390,00
EMERALD DRAGON 495,00
FAR EAST EDEN 279,00
IMAGE FIGHT 69,00
LDIS 69,00
LEGEND OF XANADU 499,00
LOOM (USA) 390,00
LORDS OF THUNDER (USA) 390,00
MARTIAL CHAMPION 349,00
PC KID ROCKABILITY 199,00
RABIO LEPUS 69,00
SHAPE SHIFTER (USA) 390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA) 390,00
STAR PARODIER 149,00
STREET FIGHTER 2 199,00
VALIS 3 (USA) 390,00
WINDS OF THUNDER 199,00
YS BOOK 1&2 (USA) 299,00

ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 1290,00
OU ART OF FIGHTING 1190,00
ARCADE CARD PRO 399,00
ART OF FIGHTING 399,00
FATAL FURY 2 399,00
MANETTE AVENUE 6 199,00
KING TURBO STICK 129,00

SUPER NINTENDO

ALADDIN 399,00
ASTERIX 249,00
BATTLETOADS 449,00
BUBSY 449,00
CLAY FIGHTER 489,00
COOL SPOT 299,00
DENIS LA MALICE 439,00
EQUINOX 439,00
F1 POLE POSITION 439,00
FIFA SOCCER 449,00
FLASH BACK 439,00
LAMBORGHINI CHALLENGE 399,00
LE COBAYE 399,00
MARIO COLLECTION 389,00
MARIO KART 389,00
MYSTIC QUEST 389,00
NBA JAM 489,00
NHL 94 449,00
PLOCK 389,00
PSG SOCCER 479,00
RAMNA 1/2 2 489,00
ROBOCOD 299,00
ROCK AND ROLL RACING 469,00
SIM CITY 389,00
SKYBLAZER 399,00
STREET FIGHTER 2 TURBO 489,00
SUPER AIR DRIVER 479,00
T2 : JUDGEMENT DAY 249,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP 449,00
VIRTUAL SOCCER 469,00
WOLFENSTEIN 3D 490,00
WORLD CLASS RUGBY 299,00
YOUNG MERLIN 489,00
ZELDA 3 389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 249,00
BOB 249,00
CANTONA FOOTBALL 399,00
EARTH DEFENSE FORCE 199,00
JURASSIC PARK 299,00
L'ARME FATALE 199,00
MR NUTZ 299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE 199,00
PILOT WINGS 199,00
POPULOUS 199,00
SPIDERMAN X MAN 199,00
STAR WING 299,00
SUPER KICK OFF 199,00
SUPER R TYPE 199,00
SUPER SWIV 199,00
SUPER TENNIS 199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5 299F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIE
ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
ET ACTION REPLAY PRO 395 F
POUR SNES/SFC/SNIN
Permet d'être utilisé comme ADAPTA-
TEUR UNIVERSEL
ET ACTION REPLAY PRO 299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR
ET MANETTE ASCII 109F

JAGUAR

JAGUAR + CIBERMORPH 2290 F

ALIEN VS PREDATOR TEL
CHECKERED FLAG II TEL
CLUB DRIVE 499,00
CRESCENT GALAXY 449,00
KASUMI NINJA TEL
KICK OFF 3 TEL
DINO DUNES 449,00
RAIDEN 449,00
STAR RAIDERS TEL
TEMPEST 2000 499,00
WOLFENSTEIN 3D TEL
MANETTE 299,00

GAME BOY

FINAL FANTASY LEGEND III 299,00
JOE AND MAC 99,00
MEGAMAN 4 249,00
MORTAL KOMBAT 199,00
STROMPPFS 259,00
SUPER KICK OFF 99,00
SUPER MARIOLAND III 279,00
TINY TOON 2 249,00
TRACK AND FIELD 99,00
ZELDA 249,00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE 1990 F

MANETTE 490 F
MEMORY CARD 229 F

ALFA MISSION II 590,00
ART OF FIGHTING 849,00
ART OF FIGHTING 2 1590,00
BASEBALL STAR 2 849,00
BLUES JOURNEY 399,00
FATAL FURY SPECIAL 1390,00
FATAL FURY II 990,00
GHOST PILOT 399,00
KARNOV'S REVENGE 1590,00
MAGICIAN LORD 690,00
MUTATION NATION 849,00

ROBO ARMY 849,00
SAMOURAI SHOW DOWN 1590,00
SPINMASTER 1390,00
SUPER SIDE KICK 2 1390,00
TOP HUNTER TEL
TRASH RALLYE 690,00
3 COUNT BOUNT 849,00
VIEW POINT 1290,00
WIND JAMMERS 1390,00
WORLD HEROE II 849,00
WORLD HEROES JET 1590,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS ★

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE ★

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

★

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX ★

STRASBOURG ★

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI ★

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F DRAGON BALL Z 489F

ALADDIN (EUR)	349,00	NBA JAM (EUR)	449,00
ART OF FIGHTING (JAP)	449,00	NBA SHOWDOWN (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	NHL HOCKEY 94 (4 JOUEURS) (EUR)	425,00
BEST OF THE BEST (USA)	299,00	PETE SAMPRAS	399,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	PGA EURO TOUR	425,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	299,00	PINK PANTHER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	489,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	249,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	399,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	399,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
FATAL FURY II (JAP)	TEL	SONIC 3 (JAP)	489,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	STREET FIGHTER 2	399,00
HOOK (USA)	299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	449,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	SUPER KICK OFF (EUR)	249,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
LA BELLE ET LA BÊTE (USA)	299,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	VIRTUA RACING	599,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	449,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00	X MEN (EUR)	299,00
LOTUS II (EUR)	299,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	299,00
MEGA TURRICAN	425,00	ZOOL (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	349,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY

249,00

ALIEN 3 (EUR)	199,00	GYNOUG (EUR)	149,00
ASTERIX	249,00	HAUNTING (EUR)	159,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	PELE SOCCER	199,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
CHAKAN (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CRYING (JAP)	149,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
		ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	49 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F

ARRIVAGE MASSIVE
D'ARTICLES
DRAGON BALL Z

3 DO

3 DO + CRASH & BURN + PERITEL + ALIM 220 V : NTSC 3890 F PAL 4290 F

SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00	TWISTED	399,00
STELLAR 7	395,00	ULTRAMAN (JAP)	690,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	395,00
DRAGON'S LAIR	395,00	OUT OF THIS WORLD	449,00
TOTAL ECLIPSE	449,00	NIGHT TRAP	449,00
MEGA RACE	395,00	LEMMINGS	395,00
PISTOLET	349,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	299,00
MICROCOSM	495,00	WING COMMANDER	399,00
THE HORDE	495,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL
JURASSIC PARK	495,00	STAR CONTROL II	395,00
ORION OFF ROAD	449,00	ROAD RASH	395,00
SHOCK WAVE	TEL	CARTOON : WOODY WOOD PICKER	159 F rs
		3 VOLUMES	PIECE

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.) + ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00	SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	STAR WARS : REBEL ASSAULT (USA)	495,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00	THE 3RD WAR (USA)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00	VAY (USA)	449,00
SONIC (JAP)	299,00	WILLY BEMISH (USA)	449,00
WONDER DOG (JAP)	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	299,00	DUNE (EUR)	385,00
CHUCK ROCK (USA)	299,00	FINAL FIGHT (EUR)	299,00
CLIGHANGER (USA)	299,00	HOOK (EUR)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	495,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	299,00
DRACULA (USA)	299,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	385,00
INDIANA JONES (USA)	449,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
JURASSIC PARK (USA)	495,00	NHL 94 (EUR)	395,00
KRISS KROSS (USA)	299,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	549,00	POWER MONGER (EUR)	428,00
LUNAR (USA)	495,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	SONIC CD (EUR)	425,00
MICROCOSME (USA)	349,00	SILPHEED (EUR)	425,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00	THUNDER HAWK (EUR)	425,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	WOLFCHILD (EUR)	299,00
PUGSY (USA)	495,00	WONDERDOG (EUR)	299,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	425,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	385,00
SPIDERMAN (USA)	249,00		

GENIAL! LE CDX PRO 399 F

PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US
SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES
N'HESITEZ PAS A CONSULTER
LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS
RAPIDES PAR
COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :

cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
☐ SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
☐ SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

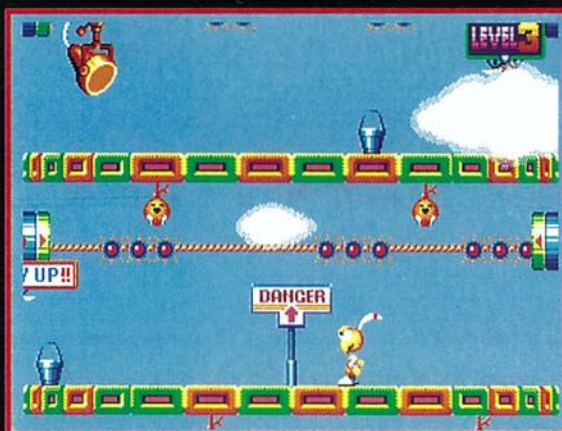
DYNAMITE

Dynamite Heady se passe dans un univers étrange, peuplé de marionnettes, de robots-jouets et autres gadgets... Ce monde a l'apparence d'un gigantesque théâtre – en plus ou moins bon état –, sur lequel sont plaqués divers décors, et que surplombent des projecteurs. Heady est une petite marionnette vaguement apparentée à un lapin qui aurait attrapé une jaunisse. Son corps est aussi léger qu'une balle de coton: il ne pèse qu'un kilo tout mouillé. De petite taille, il ne mesure guère qu'une cinquantaine de centimètres. Sur la tête, il porte une espèce de plume blanche rayée de rouge.

Le monde magique des jouets est en danger. L'empereur des démons, grâce à ses sorts maléfiques, a conquis le pouvoir en soumettant à sa volonté jouets, peluches et autres marionnettes. Bien des poupées ont perdu la vie en tentant de renverser le despote. Il s'en est fallu de peu qu'Heady ne subisse le même sort en affrontant l'Empereur. Heureusement, il est toujours là, mais, au cours du

combat, il a été endommagé à la tête. De cette faiblesse, il a fait une arme, et peut désormais séparer sa tête de son tronc, afin de s'en servir comme d'un projectile! Ne comptez pas découvrir dans Heady de super-armes, votre héros n'utilise que son corps pour triompher de l'adversaire. Ainsi, il possède la faculté de transformer sa tête (et parfois son corps) de quatorze façons différentes! Heady devra donc lutter contre les armées de jouets de l'Empereur, avant d'arriver jusqu'à lui pour le défaire et restaurer la paix et la diminution du prix des caramels mous.

Vous bénéficiez de l'assistance de trois amis pour mener à bien votre mission. Chacun d'eux possède des caractéristiques propres, et tous semblent surgir de l'imagination débridée d'un scénariste qui aurait abusé de yaourts aux myrtilles périmés depuis longtemps! Ainsi, Yakun ressemble à un ange, avec son petit slip rouge. A la main, il tient un parasol! De bonne famille, il est poli et serviable, comme en témoigne l'aurole qui orne sa grosse tête en forme de balle de ping-pong! Mokun est une espèce d'horloge. Sérieux et de nature paisible, il n'est guère sportif et passe son temps à se faire capturer par les troupes de l'Empereur. Il est cependant bien utile pour permettre à Heady de "changer de tête". Le dernier comparse, Fukun, est une orange dotée d'un sale caractère. Bien que bons amis, Heady et Fukun passent leur temps à se disputer!



Au troisième niveau, vous allez devoir vous déplacer sur des lignes électriques en sautant de l'une à l'autre au bon moment, pour éviter les décharges qui les parcourent, tout en continuant à projeter votre auguste face sur tous les jouets fidèles à l'Empereur, passés du côté obscur de la Force!



Maluyama, la peluche rose, est un boss. Il projette des boules d'énergie. Restez à distance, et contre-attaquez avec votre tête chercheuse.



Non, malgré sa hotte et sa couleur rouge, ce n'est pas le père Noël. Il distribue généreusement coups et horions, et kidnappe les jouets indociles.



Yakun volette autour des bidules tournants et vous indique la bonne cible.

HEADY



Dynamite Heady est bourré de petits jeux dans le jeu. Notre héros doit ici marquer des points avec sa tête en évitant toute confrontation directe avec le robot qui lance une bombe en l'air.



Une des "têtes" que peut prendre Heady consiste en une multiplication de ses capacités de "tir": au lieu de ne projeter qu'une tête, il en envoie trois, augmentant ses chances de toucher sa cible.



Ce "show" se déroule sur fond de signes du zodiaque. Le boss à tête de dragon joue les lance-flammes, mais il en faut plus pour décontenancer Heady.

CANAL 21
Comment **RENCONTRER** des filles !
36 70 21 07

CANAL 21
DIALOGUER ET SE FAIRE
DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX
LETTRES VOCALE

CANAL 21
ÊTES-VOUS PRÊT POUR VOTRE
PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

CANAL 21
Vous voulez gagner
une console
3 D O ?
36 68 21 88

CANAL 21
Affrontez **ALIEN**
36 68 80 33

CANAL 21
Vous pouvez gagner des consoles
16 bits, des jeux et des Tee-Shirts !

CANAL 21
Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

CANAL 21
Gagnez,
avec
COOL SPOT,
c'est super
COOL !

CANAL 21
36 68 88 08

CANAL 21
Trouvez les spots et
gagnez une console
de jeux et des T-shirts

CANAL 21
Vous voulez gagner une console **NÉO GÉO ?**
36 68 21 88

CANAL 21
Comment sortir avec une fille **SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !**
36 70 21 07

CANAL 21
COMMENT EMBRESSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CANAL 21
EXCLUSIF
BOXPHONE

CANAL 21
NOUVEAU
Créez
votre répondeur personnel !
Laissez et Recevez
des messages confidentiels au
36 68 21 41

CANAL 21
JOUÉZ ET
GAGNEZ AVEC
LE SNORK
36 68 21 88

CANAL 21
Tout ce qu'il faut
savoir sur les filles
36 70 21 01

CANAL 21
VOUS VOULEZ GAGNER
UNE CONSOLE
MEGA CD II ?
36 68 21 88

CANAL 21
Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

CANAL 21
J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

CANAL 21
Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

CANAL 21
Comment organiser votre
PREMIER rencart !
36 70 21 01



Scène de théâtre: ces soldats dotés de clés font partie de l'armée de jouets contrôlée par l'Empereur.



Les portes vers d'autres parties du jeu sont légion.



Ce chien mécanique vous affronte pendant que, dans le fond, l'orchestre joue comme si de rien n'était.



Heady est certainement le héros sur MD qui se sert le plus de sa tête!

LA BOÎTE À TREASURE

Treasure, nom de la compagnie à qui l'on doit Dynamite Heady, est une des valeurs sûres du monde de la Megadrive. Ce studio de développement travaille en étroite collaboration avec Sega, qui a publié jusqu'à présent tous leurs jeux. Le premier de ceux-ci a été Gunstar Heroes, qui est devenu rapidement un hit. Le deuxième titre de Treasure, Mac Donald's Treasure Land Adventure, a été également publié par Sega, au Japon, il y a quelques mois.

Treasure est une compagnie très récente, formée par un groupe de programmeurs japonais qui travaillaient jusqu'alors chez l'éditeur Konami. D'après certaines rumeurs, Konami refusait tout projet novateur, comme Gunstar Heroes, sous prétexte qu'ils ne se vendraient pas, et demandait systématiquement à ses programmeurs le même genre de travail: des suites de jeux très célèbres ou provenant d'une licence connue (Castlevania 12, TMNT 8, Parodius 7 bis...). Déçus par ce manque d'ouverture d'esprit, ils ont donc été frapper à la porte de Sega, où ils ont été reçus à bras ouverts. Pour réaliser Dynamite Heady, Treasure a un peu changé les règles habituelles. Au Japon, la plupart du temps, c'est l'éditeur qui demande à la société de développement de réaliser un jeu en lui fournissant un cahier des charges très précis, et en ne lui laissant que très peu de marge de manœuvre. Généralement, cela donne des scénarios de jeu d'une pauvreté affligeante, et qui se ressemblent tous! Treasure est une petite équipe pour qui le terme "créativité" n'est pas un vain mot. Il a été décidé de faire appel à un scénariste de manga, M. Katsuichi, très célèbre au pays du Soleil-Levant. C'est lui qui a inventé l'histoire tordue d'Heady, a imaginé les personnages et leurs caractéristiques. Le projet défini, Treasure est allé voir Sega, qui a été conquis...



Mac Donald's Treasure Land Adventure, sur MD.



Gunstar Heroes, sur MD.



Nouveau 50 cc

Big Max de PGO.

Le big plan.*

11790 F.
* Le bon plan.

Une **Big** (grande)
fourche hydraulique.

Un **Big** (gros)
frein à disque.

Une **Big** (large) selle
pour des virées à deux.

Un **Big** (grand) coffre
sous la selle.

Un **Big** (gros)
moteur 5,5 cv.



Deux **Big** (gros) pneus
pour rouler en liberté.

PGO

Les scooters côté coeur.

36 15
PGO
1F27/minute

WIZARDRY

Apparu, au début des années quatre-vingt, sur l'un des premiers micro-ordinateurs, l'Apple IIe, Wizardry a su perdurer puisque, aujourd'hui, le sixième volet est adapté pour la SFC.

Vénéré par tous les fondus de jeux de rôles, disponible sur la plupart des ordinateurs, Wizardry est devenu une véritable institution! La série, conçue par Bradley, propose généralement des scénarios qui font marcher les méninges des joueurs, constitués de multiples énigmes, astuces à résoudre, pièges et autres chausse-trapes...

Il était une fois un méchant roi et sa femme. En bons tyrans, ils exploitaient le peuple, multipliant les taxes comme d'autres multiplient les Parcmètres dans ma rue, ou les crottes de chien sur mon chemin! Le couple maudit s'associa avec un sorcier de renom qui, grâce à ses pouvoirs magiques, les aida à mettre le pays sous leur coupe. Ils s'emparèrent de la Forge cosmique, instrument mythique qui a l'apparence d'une plume. Tout ce que l'on écrit avec se réalise! Mais le trio infernal en vint à se disputer rapidement, chacun voulant posséder la Forge! C'est beau ce que j'écris, on dirait l'adaptation cinématographique (pour Walt Disney) d'une pièce de Victor Hugo! Bref, revenons à nos moutons, ou plutôt nos tyrans, qui s'offrent une scène de ménage mémorable dans leur château. Depuis cet incident, on n'a plus jamais entendu parler d'eux et de la Forge cosmique...

Cent vingt ans plus tard, vous dirigez une équipe de six aventuriers partis à la recherche de la Forge. Vous aurez tout le loisir de composer l'équipe susdite au début du jeu, choisissant vos hommes parmi les onze grandes "races" qui peuplent l'univers des jeux de rôles d'heroic-fantasy: elfes, humains, nains (je salue David au passage!), hobbits, fées, lézards... Vous attribuez à chacun d'entre eux une personnalité (mage, archevêque, guerrier, ninja, Sam, voleur...) ainsi qu'une série d'autres éléments comme la force, la stamina, la chance, la couleur des yeux... Toutes ces données sont primordiales: lors des combats, elles décideront de votre victoire ou de la mort de vos hommes.

En effet, les donjons que vous explorerez sont remplis de trucs répugnants et visqueux, de pièges mortels, de samourais, de squelettes à la hache leste, de démons experts en sortilèges... Le jeu affiche dans une fenêtre aux dimensions limitées ce que les membres de votre équipe voient devant eux. Ce système de représentation graphique est assez simple, mais ce n'est pas lui qui fait la force de Wizardry, c'est la profondeur du scénario.



ASCII/SFC



Les personnages autour de votre écran constituent votre équipe d'aventuriers. Les deux jauges en-dessous de chaque tête représentent leur niveau d'expérience et de vitalité. Au bas de l'écran, les flèches permettent de se diriger facilement. Les petites icônes permettent d'effectuer les principales actions (combattre, s'enfuir...).

Les combats s'enchaînent, sans vous laisser le temps de souffler!



Wizardry vous amènera à explorer aussi bien les donjons que les forêts mal famées.





Il n'a aucune envie de vous laisser passer. Ne perdez pas de temps à négocier et foncez dans le tas!



Certains adversaires, plus imposants que d'autres, vous poseront quelques problèmes. N'oubliez pas que, outre votre force physique et votre vaillance au combat, vous disposez de tout un arsenal magique.



Voici la galerie de "héros" dans laquelle il vous faudra recruter vos six hommes de main.

"SI T'ES UN
PRO DE LA VIDÉO,



PROUVE-LE :
DÉFIE JEAN-LOUP
AU
36 68 68 60*!

ET TU POURRAS
GAGNER DES
TONNES
DE CONSOLES, ET
DE JEUX VIDÉO."

TOUS LES DERNIERS JEUX
ET CONSOLES SONT SUR LE
36 68 68 60

ET TOUS CES CADEAUX
SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !
OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR
TON MINTEL, TU PEUX AFFRONTÉ
JEAN-LOUP EN TAPANT :

3615 BUGSY*.

692 : RETIENS BIEN CE CODE,
IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER
TES CHANCES QUAND
JEAN-LOUP TE LE DIRA.

*LE RETOUR 2,19 F/min.

AD'équation • Aix-en-Provence • RCS 392 923 447

KID CLOWN CHASE

Kid Clown est en mauvaise posture. Même s'il a l'habitude de faire rire les gens à ses dépens, il n'a pas trop l'occasion d'utiliser ses zygomatiques en ce moment! Il doit dévaler un chemin le plus vite possible. Le long de son parcours serpente la mèche, immensément longue, d'une bombe! Elle se consume lentement, à une vitesse régulière. Kid Clown doit parvenir au bas de la pente avant que la flamme n'atteigne la bombe, sinon il rejoindra le paradis de Bozo le Clown en pièces détachées!

Les choses seraient plutôt faciles si le parcours n'était truffé de pièges divers, mais toujours très vicieux! Des rondins de bois dévalent le chemin, des clous traînent par terre, les haches volent bas et viennent se planter négligemment dans le sol au passage de l'amuseur public! Des flaques d'eau le font glisser, des arbustes trébucher... Bref, au fur et à mesure de sa folle course, Kid Clown est de plus en plus stressé.

Et, plus vous avancez dans le jeu, plus les pièges se compliquent. Des concurrents apparaissent et la mèche ne cesse de raccourcir. Pour finir un niveau, Kid Clown doit collecter quatre espèces de ballons, qui contiennent des cartes à jouer.

KEMCO/SFC

juillet
au
Japan

Les rondins ne laissent pas le droit à l'erreur. Une demi-seconde de retard dans le saut, et c'est la galipette!



Avec un peu d'entraînement, on apprend à tomber trois ou quatre fois dans le même piège, puis à ne plus refaire la même erreur la cinquième fois!

Insouciant, Kid Clown poursuit sa course, sans se douter que, au pied de l'arbre, une nouvelle chausse-trape l'attend!



CRAZY CHASE

Les buissons ne sont pas très difficiles à éviter, mais ils freinent considérablement votre course.

Stressé par les deux rondins qui dévalent le sentier, le clown a mal calculé son saut. Il est retombé sur les pointes acérées qui parsèment le sol.



La peau de banane n'aura même pas eu le temps de servir! Il a suffi d'un rondin pour que Kid Clown se retrouve aplati comme une crêpe!

Avant même que la mèche n'ait eu le temps de se consumer jusqu'au bout, Kid Clown est tombé dans un nouveau traquenard; la vie de clown est bien dure de nos jours!



VIDEO GAMES GRENOBLE

VENTE NEWS/IMPORTS
LOCATION
ECHANGE
VENTE PAR
CORRESPONDANCE

SUPER FAMICOM

Astro gogo	549F
Bomberman 2	569F
Dragon Ball Z2	549F
Fatal Fury 2	499F
Fifa Soccer	429F
Fighter's History	589F
Final Fantasy 6	669F
Fx Trax	589F
Goemon Fighter 2	529F
Joe et Mac 3	489F
Muscle Bomber	559F
Pocky & Rocky 2	589F
Ranma 1/2 4	569F

PROMO !!!

Art of Fighting	349F
Bastard	449F
Super Soccer 2	349F
Turtle V	469F

NEO GEO

Art of fighting 2	1490F
Fatal Fury Special	1380F
Karnov's Revenge	1450F
Samourai Spirit	1450F
Super Side Kick 2	1490F
World Heroes jet	1490F

**GOODIES DBZ
RANMA, SAILOR MOON**

RAMI CARDS, Figurines, Posters, Mangas.

Films DBZ (vol 1 à 12)

Broly	189F
Bojack	189F
Eiji	189F
Trunks	189F
...	



**METTEZ UN TURBO
DANS VOTRE CONSOLE !**

= 20% plus rapide
= jeux en plein écran
= compatible US/JP/FR

Livraison colissimo 24/48h

Frais de Port Jeux 40F, console 60F

Contre remboursement 30F

Disponibilité immédiate dans la limite des stocks

VIDEO GAMES

5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE

Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

Quand un enfant ne va pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.

Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.

Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



Parrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit alors le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son

parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la commu-

nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean-Claude Buchet
Directeur

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 13 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVoyer A : AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14

A RENVoyer

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ☐ Autre.....F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. (en majuscules S.V.P.)

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code postal _____ Tél. _____

Ville _____

Profession (facultatif) _____

CON 04

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12

SUPER GENJIN

Depuis son apparition sur PC Engine, PC Kid, la petite mascotte vedette d'Hudson Soft a colonisé d'autres consoles, et notamment la Super Famicom. Au pays du Soleil-Levant, PC Kid porte le nom de Genjin, ce qui signifie "primitif", "homme des cavernes". Aux USA, il est connu sous le nom de Bonk.

Petit bonhomme sympathique affublé d'une grosse tête, il a deux spécialités. La première lui sert à survivre dans un environnement hostile: il distribue avec une facilité déconcertante les coups de tête, venant à bout des adversaires les plus coriaces. D'autre part, sa mâchoire lui permet non seulement de dévorer tout cru des cuissots de dinosaure, mais surtout d'escalader pratiquement n'importe quel support, du tronc d'arbre à la falaise en passant par la chute d'eau! Scénario: Kintama 3 a construit une machine temporelle. PC Kid se porte volontaire pour l'essayer. Il tente de parvenir jusqu'à un lointain descendant du constructeur de l'engin, Kintama 3333. L'époque de ce dernier correspond... à notre époque. PC Kid, à partir de là, va se balader dans le temps pour tenter de retrouver sa propre époque. Dans ce nouvel épisode de la saga des PC Kid, notre héros peut changer d'apparence selon ce qu'il mange (gigot, bonbons...). En Golugo, il ressemble à une sorte de poulet, et peut pondre sur ses adversaires des œufs fatals. En Nyuhé, il adopte un comportement délirant et tire une langue semblable à celle des caméléons, qui lui permet de neutraliser les Pas-beaux à distance. Enfin, sa taille devient microscopique (Manè Genjin) ou, au contraire, gigantesque (Deka Genjin). Et dans les tableaux-bonus, il se transforme en crabe (Kani Genjin)!



PC Kid exécute un double saut périlleux pour atterrir la tête la première sur le boss de fin de niveau.



HUDSON/SFC

22 juillet au Japon



En donnant une série de "coups de boule" sur la pompe, PC Kid regonfle cette espèce de dirigeable/hélicoptère.



PC Kid s'est transformé en mini-PC Kid (Manè PC Kid). Cela lui permet de se glisser dans les interstices des fondations des immeubles!

Grâce à sa mâchoire redoutable, il peut escalader les troncs d'arbre aussi bien que les murs!



Dans ce niveau, PC Kid explore le quartier d'Asakusa, connu à Tokyo pour le temple qu'il abrite, et la multitude d'échoppes qui l'entourent.

ドラゴンボール
AVEC
3615 NIBBLE

LE SERVEUR DES SUPERSAIYAJIN
COMMANDEZ VOS

K7 VIDEOS
DRAGONBALL Z

139 Frs

K7 Officielles, Standard PAL
Version Originale

10 Films Disponibles

BON de COMMANDE

à retourner à : NIBBLE, 31 rue DEYRIES, 33800 BORDEAUX, accompagné d'un chèque de paiement, Frais de port inclus.

Cochez les cases des films désirés.

*K7 à 139F (+15F de port) *K7 à 159F (+15F de port)

- ☐ Garlick junior
 - ☐ Dr Willow
 - ☐ Thales
 - ☐ Nameck supersaiya
 - ☐ Kura
 - ☐ Metal Kura
 - ☐ Virtual Triangle
- ou Commandez directement par CB sur 3615 NIBBLE.

- ☐ O Broly
 - ☐ O Dr Eigi
 - ☐ O Bojack
- TOTAL(+Port):.....Frs

Nom:.....
Adresse:.....
CP:..... Ville:.....

NIBBLE : 0,99 Frs par minute.

Twin Eagle II

Chaque mission (ou niveau) est composée de trois parties. C'est dans cet écran que vous pourrez customiser votre hélico, assignant différentes armes, comme ici les Mega-bombes, à tel ou tel bouton.



Seta est l'un des rares éditeurs japonais qui, bien que ne faisant pas partie de la bande des géants (Capcom, Namco, Taito...), développent des jeux à la fois sur consoles et sur coin-up. Son petit dernier, Twin Eagle II, est un shoot-them-up qui, dans son principe, n'a rien d'original. En revanche, sa réalisation est intéressante, de par les innovations graphiques auxquelles elle recourt.

Pilote d'hélicoptère d'élite, c'est à vous que revient l'honneur, la joie et la difficulté d'aller blaster le Q.G. ennemi, l'infâme Viper, derrière les lignes de l'adversaire! Ne comptez donc pas sur un soutien de vos troupes. Tout au plus, vous pourrez bénéficier de l'aide d'un hélico jumeau, en mode 2 joueurs, et d'un ravitaillement en armes et munitions assuré par des camions qui ont été spécialement infiltrés sur les principaux sites stratégiques. En les détruisant, vous récupérez l'item qu'ils transportent. D'autres items vous seront aussi parachutés de temps en temps.

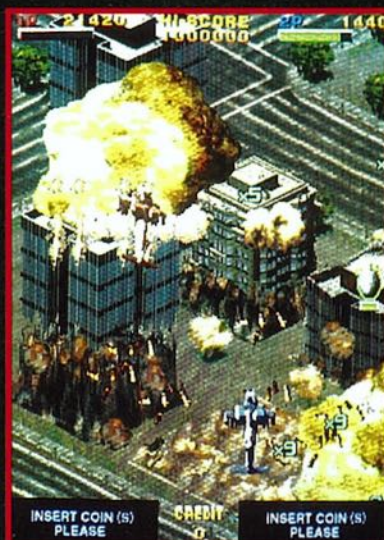
Votre hélicoptère ressemble fortement à l'Apache américain. Il est armé d'un canon à cadence rapide et de roquettes. Ces deux armes vous permettent de vous attaquer aussi bien aux cibles au sol (DCA, blindés lance-missiles, vedettes...) qu'aux empêcheurs de voler en rond (jets, intercepteurs, hélicoptères...). Vous possédez en nombre limité des Mega-bombes, dont les effets varient suivant le type d'hélico que vous avez choisi au début du jeu. Le jeu ne vous laissera pas le temps de reprendre haleine: les engins de l'adversaire déboulent en vagues incessantes! Une séquence de touche vous permet d'enclencher un mode Bersek: votre appareil se met alors à tourner sur lui-même en tirant continuellement! Il n'y a rien de mieux pour vous dégager d'une meute d'engins adverses un peu trop pressante! Le jeu est assez court: il ne comprend que trois niveaux. Chacun d'entre eux est divisé en trois étapes, qui vous amènent à ravager les différentes infrastructures (villes, complexes industriels...) de l'ennemi.

Twin Eagle est une petite merveille graphique. Utilisant une carte 32 bits, il est comparable au Rayforce de Namco par l'usage qu'il fait de décors et de sprites calculés (CG), plutôt que dessinés! Les décors des montagnes, de la jungle, de l'océan... sont des digitalisations reprises et travaillées. Grâce à ces techniques, les décors et les sprites sont d'un réalisme incroyable!

Les deux camions rouge et bleu que vous voyez filer contiennent les items qui vous permettront d'améliorer votre puissance de feu. Détruisez-les à la roquette et emparez-vous de leur chargement.



Dans la première partie du deuxième niveau, vous survolez une vallée encaissée. Celle-ci est défendue par des escadrilles de jets et d'hélicoptères, sans compter deux ou trois petites surprises placées sur les hauteurs, comme des batteries de DCA ou quelques lance-missiles sol-air...



Le gros quadri-réacteur qui occupe la moitié de l'écran n'est autre que le boss de fin de niveau. Au passage, admirez le décor et les sprites, savant mélange de photos digitalisées et retravaillées, et d'éléments de décor modelés en 3D.

A deux, c'est bien plus marrant! Surtout quand il faut "descendre" les immeubles. Ceux-ci s'effondrent dans des explosions apocalyptiques et des nuages de poussière!

TORARETE TAMARUKA!?

SEGA/GG

3 juin
du Japon

LE JAPON EN DIRECT

Torarete Tamaruka!? (que l'on peut traduire par: "Ce n'est pas moi qui l'ai pris!") est l'héritier de Night Trap sur Game Gear!

Je vous rassure tout de suite, Sega n'a pas encore trouvé le moyen de faire tenir plusieurs minutes de vidéo animée et digitalisée sur sa portable couleur! En revanche, le scénario de cette cartouche est assez proche. Vous y incarnez en effet un employé d'une société de sécurité et devez lutter contre une bande de voleurs!

Des caméras ont été installées un peu partout dans une série de bâtiments (maisons, immeubles, musées, château...). Grâce à elles, vous surveillez les pièces. Vous pouvez acquérir une série de pièges que vous devrez placer aux endroits stratégiques des pièces à protéger. Le magasin où vous vous approvisionnez vend également des options. Continue, des items pour accélérer vos déplacements, etc. Lors des intrusions des monte-en-l'air, vous suivez leur progression. Vous pouvez déclencher les pièges et gadgets que vous avez installés lors du passage des cambrioleurs à proximité de vos chausse-trappes. Leur capture vous rapporte les ressources nécessaires pour acquérir de nouveaux pièges et systèmes de sécurité. Avant de passer à la surveillance du bâtiment suivant, il faudra capturer un certain nombre de cambrioleurs.



Ce tableau de commande vous montre les différents étages et pièces que vous devez surveiller. Pour le moment, vous ne vous êtes emparé que de douze bandits. Soyez vigilant: huit de leurs collègues courent toujours.



Les cambrioleurs s'infilrent dans l'immeuble que vous êtes censé surveiller. En déclenchant certains pièges, vous devez les capturer. Cette série de vases précieux va certainement attirer la convoitise de vos visiteurs nocturnes. Avez-vous pensé à les protéger?

Les voleurs pénétreront dans toutes les pièces de ce musée, à la recherche d'œuvres d'art ou d'objets de valeur à subtiliser. Autour des malfaiteurs apparaissent les curseurs qui vous permettront de déclencher les pièges à distance.



Ces deux joyeux cambrioleurs sont loin d'imaginer ce qui les attend!



STOP
Games

STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez,
vendez,
achetez vos
jeux d'occasion
de 30 à 70 %
moins chers que
les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H
DISPONIBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

SUPER NINTENDO

Fifa Soccer	499 F (FR)
PSG Champ. Foot	449 F (US)
Eye of Biholder	549 F (US)
Fatal Fury 2	549 F (US)
Bomberman 2	TEL (SFC)
Dragon Ball Z 2	549 F (SFC)
Legend	499 F (US)
Super Metroid	549 F (US)
Ranma 1/2 IU	649 F (SFC)
King of the Round Table	TEL
Ultima False Prophet	TEL
Rock n'Roll Racing	499 F (FR)
NBA Jam	499 F
Final Fantasy 6	TEL

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

NEO GEO Console 1900 F

Super Side Kick 2	1590 F
World Heroes 2 Jet	TEL
Top Hunter	TEL
Art of Fighting 2	1590 F

MEGADRIVE

PSG Champ. Foot	429 F
Art of Fighting	499 F (JAP)
Street of Rage 3	499 F (JAP)
Pelé Soccer	TEL
Virtua Racing	TEL
NBA JAM	479 F

OUVERTURE PROCHAINEMENT D'UN NOUVEAU MAGASIN
SATELITE GAME : 15, bd Voltaire. 75011 PARIS

Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles. Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison
48h chrono

PRIX	Nom	Prénom
	Adresse	
	CP/.../.../...	
	Ville.....	Tél
	Règlement : o Chèque Signature :	
	o Mandat-Lettre	
	o CB/.../.../.../.../.../.../.../.../.../...	

C+33 TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F

STOCK GAMES

**1^{ere} CHAÎNE
DE MAGASINS DE
JEUX NEUFS ET
D'OCCASIONS
À PARIS !!!!**

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville
75009 PARIS

Tél. : (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

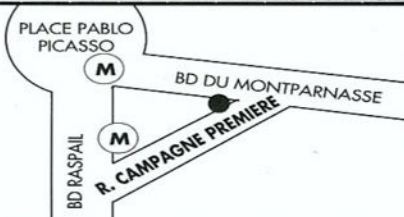


STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première
75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

SOULBLADER	149F
NBA ALL STAR	199F
SLAM DUNK	199F
HAMMERING HARRY	399F
BASTARD	399F
HOKUTO NO KEN 7	499F
SUPER R-TYPE III	499F
HUMAN GP N°2	499F
BOMBER MAN 94	549F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	549F
MUSCLE BOMBER	549F
RANMA 1/2 N°4	589F

SUPER NES

BRETT HULL HOCKEY	449F
STANLEY CUP	449F
BATTLE CARS	479F
SUPER METROID	479F
BUGS BUNNY RAMPAGE	499F
LEGEND	499F
OGRE BATTLE	499F
NINJA WARRIORS	499F
KNIGHT OF ROUND	499F
EYE OF BEHOLDER	499F
STUNT CAR FX	529F
FATAL FURY 2	529F

MEGADRIVE

DUNE 2	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
NHL HOCKEY 94	389F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
JUNGLE BOOK	429F
ART OF FIGHTING	429F
LAND STALKER	449F
NBA JAM	479F
SONIC 3	529F
FATAL FURY 2	529F
DRAGON BALL Z	529F
VIRTUA RACING	579F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	1890F
MEGA CD 2 FR + 1 JEU	1790F
SUPER NES	949F
MEGADRIVE 2 SEULE	599F
GAME GEAR + SONIC	590F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	199F
JOYPAD SUPER NINTENDO	129F
2 JOYPAD SNIN INFRA-ROUGE	249F
ADAPTEUR FX 60 HZ	99F

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	4490F
LEMMINGS	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
OUT OF THIS WORLD	389F
THE HORDE	389F
SUPER WING COMMANDER	389F
TOTAL ECLIPSE	429F
MONSTER MANOR	429F
MAC DOG MC CREE	429F
MEGA RACE	429F
SEWER SHARK	429F
NIGHT TRAP	429F

ET ENCORE D' AUTRES !!!

SUPER NINTENDO

KICK BOXING	479F
PSG	479F
FIFA INT SOCCER	479F
VIRTUAL SOCCER	479F
ERIC CANTONA	429F
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP	429F
ROCK' N ROLL RACING	449F
SCHTROUMPS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
NBA JAM	479F
DRAGON BALL Z N°3	549F

NEC

ARCADE CARD DUO +	
FATAL FURY 2	CD OU
ART OF FIGHTING	CD 1290F
FATAL FURY	CD 499F
ART OF FIGHTING	CD 499F
DRACULA X	CD 499F
FORMATION SOCCER J LEAGUE	499F
BOMBER MAN'94 +	
1 JOY + 1 QUINTU	429F

NEO GEO

KARNOV'S REVENGE	1390F
ART OF FIGHTING 2	1390F
WIND JAMMER	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1490F

3615
code
**STOCK
GAMES**



**SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION**

DE VOS CONSOLES, C' EST AU

48.05.48.23

CHEZ STOCK GAMES



**SERVEUR
STOCK GAMES
36 68 30 36**

INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

**Réservez, commandez par téléphone ou
minitel et payez par CB !**

Horaires d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

WORK IN PROGRESS

Arcade Zone, c'est la petite boîte d'édition de jeux qui monte, qui monte. Avec un slogan qui décape ("A few good games", c'est-à-dire "l'élite des jeux", ni plus ni moins), et licencié Nintendo depuis quelques mois, l'éditeur tient avant tout à développer dans l'esprit des jeux d'arcade. Première création 100% Arcade Zone, Legend devrait sortir sur Super Nintendo en septembre 1994. Legend est un beat-them-all qui vous plongera dans un univers médiéval-fantastique, genre encore trop rare sur Super Nintendo. Qualité graphique et plaisir de jeu ont été mixés en un cocktail détonant. Interview de choc pour une équipe de choc.

ARCADY A FEW GOOD

UNE ÉQUIPE QUI DÉCOIFFE



Le team Arcade Zone.

Gabriel Guary, managing director d'Arcade Zone.

27 ans. Dirige la société Arcade Zone. Passionné de jeux vidéo. Joue depuis plus de dix ans.



Carlo Perconti, directeur technique d'Arcade Zone.

28 ans. A débuté sa carrière chez Loriciel, à l'âge de 17 ans. A ensuite travaillé en freelance pour diverses sociétés françaises et étrangères (SoftGold en Allemagne, Titus, Broderbund). Chez Arcade Zone, développe sur SNES et s'occupe de la programmation.



Lyes Belaidouni, directeur artistique d'Arcade Zone.

24 ans. Se lance dans les jeux vidéo par passion, après des études d'arts appliqués. A fait ses premières armes de graphiste chez Titus, puis chez Loriciel.



Christophe Gayraud, programmeur indépendant chez Arcade Zone.

28 ans. Découvre l'informatique au cours de ses études. Travaille cinq ans dans une société de jeu, où il devient graphiste. Devient programmeur, et rencontre Arcade Zone.



Jean-Christophe Alessandri, infographiste indépendant chez Arcade Zone.

21 ans. Crée son premier jeu alors qu'il est encore au lycée, Préhistorik sur ST, adapté par Carlo sur Amiga et sur PC. Après une année aux Beaux-Arts, intègre Titus, où il planche sur Blues Brothers 2 et Préhistorik Man.

CONSOLES+ : Racontez-nous un peu votre rencontre...

LYES : Carlo et moi, nous nous sommes rencontrés chez Loriciel - et il y a très longtemps déjà, sur TO7 [NDLR, ordinateur Thomson], je jouais aux jeux de Carlo... A l'époque, chez Loriciel, on bossait sur un jeu de tennis.

C+ : International Tennis Tour?

LYES : Oui! C'était la première fois que Carlo et moi avions l'occasion de travailler ensemble. Après avoir quitté Loriciel, on s'est lancé sur le projet de Legend. C'est à ce moment-là que nous avons rencontré Gabriel et que nous avons décidé de monter un label.

GABRIEL : On s'est rencontré sur le salon de Chicago, en 1993. Carlo et Lyes y présentaient Legend. Nous avons beaucoup discuté, et finalement trouvé qu'il n'y avait aucune raison de faire publier Legend par une autre société, et qu'on allait s'en occuper nous-mêmes. Et, comme nous avons tous l'esprit entrepreneur, on a décidé de créer Arcade Zone, tous les trois.

CARLO : Oui, c'est vraiment une idée commune. Legend ayant suscité beaucoup d'intérêt chez les distributeurs, on a pensé que c'était la bonne occasion de monter notre propre société. C'était un défi à relever, et les risques étaient gros.

Mais je ne pensais pas qu'on décrocherait la licence Nintendo si rapidement: deux mois, c'est exceptionnel! On a eu la chance que Nintendo fasse confiance à une société toute jeune et inconnue.

C+ : Quelles sont justement les étapes à franchir pour monter une société?

GABRIEL : Il y a trois éléments fondamentaux pour monter une boîte: la motivation, les formalités administratives (déposer les statuts) et les fonds nécessaires pour vivre en attendant que l'argent rentre. Nous, nous n'avons rien emprunté, et investi uniquement notre argent personnel.

CARLO : Ensuite, il y a le problème de la licence: elle n'est pas facile à obtenir. En règle générale, il faut déjà avoir des produits à son catalogue. Nous, nous n'avions que Legend. Et Nintendo l'a remarqué sur le salon... Mais, encore une fois, il est exceptionnel d'obtenir une licence en si peu de temps.

C+ : Legend, premier jeu d'Arcade Zone, vous a demandé combien de temps?

CARLO : Environ huit mois, compte tenu également du temps passé sur le salon et du délai d'approbation de Nintendo.

C+ : Qu'est-ce que l'approbation Nintendo?

THE ZONE GOOD GAMES



CARLO: Nintendo a des idées très strictes sur la qualité de ses produits. Quand ton produit est terminé, tu l'envoies chez Nintendo, avec le jeu entièrement enregistré sur cassette vidéo. Tout est vérifié. Nintendo peut alors imposer certaines modifications avant de délivrer son "seal of quality" (le "sceau de qualité" Nintendo). Apparemment, nous les avons séduits avec Legend.

C+: Legend, c'est toute une équipe derrière. Qui a fait quoi?

CARLO: Pour ma part, je me suis occupé du code, c'est-à-dire de la programmation, de la réalisation des outils. Lorsqu'on veut faire un jeu sur Super Nintendo, on réalise d'abord des outils sur PC. J'ai aussi porté la casquette de musicien. J'ai toujours bien aimé la musique, et j'ai fait partie d'un groupe de hard-rock. Je me suis donc occupé de la bande sonore.

LYES: Mon travail sur Legend? Oh, deux, trois sprites. Blague à part, je me suis occupé de tous les graphismes, les décors, les sprites... Mais l'histoire, le design et les effets spéciaux avaient fait l'objet d'un travail de réflexion préalable commun.

GABRIEL: Je me suis occupé de rechercher un distributeur en Europe. Nous en avons rencontré plusieurs, dont Sony, très intéressé. C'est donc Sony qui s'occupe de la distribution en Europe. Le marketing est fait en collaboration avec Arcade Zone. Comme la plupart des éditeurs européens, nous n'avons pour l'instant la licence que pour l'Europe. Mais, après avoir fait nos preuves, nous espérons pouvoir

travailler directement aux Etats-Unis. Pour nos prochains jeux, je m'occupe actuellement de rechercher des éditeurs susceptibles d'acheter un de nos produits pour l'éditer aux Etats-Unis et au Japon.

C+: Quelle a été la partie la plus difficile de la réalisation?

LYES: Le réglage du jeu a été assez difficile. Carlo, avant d'obtenir pour les ennemis le comportement désiré, a par exemple recommencé trois fois.

CARLO: C'est vrai. Mais nous voulions obtenir un comportement des ennemis bien spécifique, différent de ceux qu'on a l'habitude de voir dans les autres beat-them-all, de type parcours/combat. Dans Legend, nous avons réussi à ce que les ennemis aient des réactions bien particulières, différentes des autres jeux du même genre, je pense.

C+: D'autres produits en cours?

GABRIEL: Oui! Iron Commando, un "parcours-combat" réalisé par l'équipe de Legend, et Nightmare Busters, un jeu de plates-formes/action, qui innovera dans le genre car il est conçu dans l'esprit des jeux d'arcade. Nightmare Busters est réalisé par une équipe qui travaille avec Arcade Zone: Christophe, programmeur, Jean-Christophe, graphiste, et Michel Golgevit et Olivier Rabat, musiciens. Ces deux produits sont développés sur Super Nintendo.

Propos recueillis par
Sam

GOODIES

ENTRES AVEC NOUS
DANS L'UNIVERS

DBZ - SF2 - FF2

POSTERS DE TOUTES LES TAILLES
RAMICARDS BRILLANTES

CARDASS

FIGURINES BATTLE COLLECTION

FIGURINES SUPER DEFORMER

BOX COLLECTIONS

PINS

PORTES CLEFS

MANGAS N/B ET COULEURS

K7 VIDEO ORIGINALES

TEE-SHIRTS & TRANSFERTS

PUZZLES

...

Tél: (1).34.64.05.05

NEW-TECH CITY 95

3615 ALLGAMES*NTC

SNES-SFG-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

LES PRIX DIRECTS

USA & JAPON

STOP AUX INTERMEDIAIRES

DES PROMOTIONS TOUTE L'ANNEE
SUR

SUPER-NINTENDO

MEGADRIVE

3DO

NOUS AVONS EN STOCK

LES MEILLEURS TITRES DU MARCHE

ACHATS VENTES

DEPOTS-VENTES

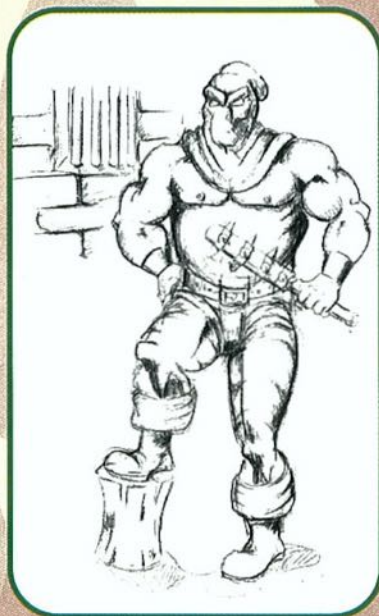
ECHANGES

REVENDEURS
UN SEUL N°
1.34.64.05.05

LIVRAISON
EN RECOMMANDEE
ET COLISSIMO

NEW-TECH CITY Diffusion
62 Rue du Général Leclerc
95310 Saint-Ouen L'Aumône
Tél:(1).34.64.05.05 Fax:(1).34.64.64.70

Du croquis au sprite abouti que vous admirerez dans le jeu, l'évolution est très longue. Une fois que le graphiste a défini les grands traits de son personnage, il le retranscrit d'abord sur papier, avant de le réaliser pixel par pixel sur ordinateur. Ensuite, le programmeur entre dans la danse: attitudes, façon de réagir, tout est travaillé sur ordinateur...



ET AU FINAL?...

... Eh bien, on obtient, comme dirait l'équipe d'Arcade Zone, un jeu de "parcours-combat", ou, si vous préférez, un beat-them-all de qualité dans lequel vous pourrez jouer à deux simultanément. Voici pour les lecteurs de Consoles+ les premières images du jeu. Suite dans notre preview du mois prochain et, surtout, test dans notre numéro de septembre...



Notez le soin apporté aux graphismes. On aperçoit même la pluie éclater en mille gouttes lorsqu'elle tombe sur le sol.



IRON COMMANDO

C'est un "parcours-combat" original, qui se déroule de nos jours. Il ne comporte pas que des séquences de baston. Vous pourrez également y vivre une séquence à moto mémorable. La cartouche fera 10 mégas, quand Legend n'en fait que 8. C'est l'équipe de Legend qui s'occupe de développer Iron Commando. Vous pourrez y jouer à deux simultanément. Sortie prévue pour la fin de l'année.

EXCLUSIF



Iron Commando (SNES).

NIGHTMARE BUSTERS

Nightmare Busters est un jeu de plates-formes/action d'un genre très particulier, qui promet graphiquement. On y retrouve une ambiance propre à l'arcade. Les sprites sont beaucoup plus gros que dans un simple jeu de plates-formes. Bien entendu, le jeu à deux simultanément est prévu. Sortie annoncée pour la fin de l'année.

EXCLUSIF



Nightmare Busters (SNES).

CONSOLES

JOUE & GAGNE AU 36 68 00 64

☞ Si l'univers des jeux et consoles vidéo n'a pas de secret pour toi... ???
☎ nous t'invitons à nous suivre ➡
➡ dans le royaume interactif ✌
♣ ♥ ♠ ♦ des jeux vidéo ☺.

Chaque semaine de nombreux cadeaux à gagner :

- un Gameboy
- des jeux
- Aladdin Super Nintendo
- Jaguar XJ220 Méga CD
- Jurassic Park Gamegear...

**Pour jouer, c'est facile !
Allez, go ! Appelle vite :**

le 36 68 00 64

UN DUO D'ENFER

Vous devez vous demander qui et qui forment ce duo d'enfer? Eh bien, il y a tout d'abord Consoles+ et Europe 1, qui travaillent main dans la main depuis septembre 1993. Mais il y a aussi Sam et Yann Kulig, entre qui règne une complicité remarquable. Yann Kulig est l'animateur de "Connexion", l'émission de toutes les passions, qui passe sur Europe 1 du lundi au vendredi entre 21 heures et 22 heures. Vous pouvez retrouver Sam et Yann tous les mardis et tous les jeudis. Ils vous parleront des jeux vidéo, vous présenteront les dernières nouveautés, les meilleurs tips pour avancer plus vite dans les jeux et vous feront gagner les dernières nouveautés sur consoles. D'ailleurs, à ce propos, ne ratez pas l'émission du



14 juin 1994. Peu avant la coupe du monde de football, vous retrouverez Sam et Yann pendant une heure (entre 21 heures et 22 heures). Ils vous présenteront tous les jeux de foot du moment, et vous feront aussi gagner un maximum de softs. Ce même jour, vous aurez droit en exclusivité à l'interview de Wario, qui a accepté de répondre aux questions de Sam. Fréquence d'Europe 1 sur Paris: 104.7 FM et 183 GO.

Sam et Yann sont en train de sélectionner pour vous les meilleurs messages qui tombent en direct sur le 36.15 EUROPE1. Heureusement, Miss Minitel est là pour l'organisation.



Mevlut Dinc de Vivid Image et Yves Guillemot, de Ubi Soft, en train de sceller leur accord sur papier.

UBI SOFT & VIVID IMAGE

Ubi Soft vient de signer un accord avec Vivid Image qui garantit à Ubi Soft l'exclusivité de l'édition des produits Vivid Image pour une durée de deux à trois ans, sur Super Nintendo, Megadrive et etCD Rom. Vivid Image s'engage aussi à fournir une équipe de programmeurs et de graphistes composée de Raffaele Cecco, des West Brothers et de Bill Hajee, ancien graphiste de Disney. On attend le produit de cette union, qu'on espère extrêmement prolifique, avec impatience.

ACCOLADE : "NOS JEUX VONT ÊTRE DES HITS"

Accolade attaque très fort en ce moment. La société développe à tout va. Il faut dire que son département Développement s'est considérablement agrandi, et ne nous annonce que d'excellents jeux sur console. Le premier que l'on attend tous, c'est Bubsy 2. Cette suite de l'immense jeu de plates-formes qui a contribué à son succès en 1993 sortira peu aux alentours d'octobre 1994. Les animations du petit chat sont encore plus fouillées que précédemment, et le jeu encore plus vaste.

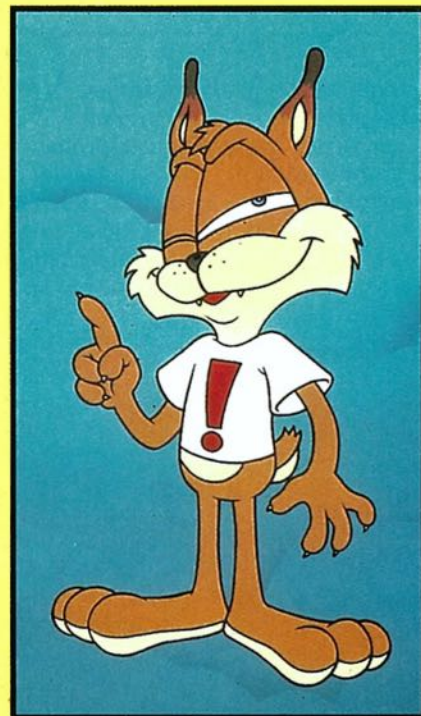
Autre soft très attendu, dont Banana San vous a parlé dans Consoles+ n° 31, Jugger-nauts, qui s'intitulera The New Breed (jeu de baston réalisé sur Silicon Graphics). Les animations devraient être spectaculaires. Ce jeu sera aussi disponible peu après la rentrée scolaire. Hardball '94, jeu culte d'Accolade dédié au baseball, sera disponible cet été, tandis que Fire Team Rogue, une nouvelle création, sera visible vers la fin de l'année 1994.



Fire Team Rogue. Une des premières images.



Hardball '94.



Bubsy II.

E.A. SPORTS EN PLEINE ACTION

E.A. Sports, vous le savez tous, est une filiale d'Electronic Arts (E.A.), qui développe tous les jeux de sport d'E.A. Récemment vous avez pu découvrir, au fil des pages de Consoles+, NHL Hockey 94, Madden NFL '94, PGA European Tour, NBA Showdown... Eh bien, E.A. vient de nous annoncer qu'elle sponsorise l'Oxford City Star, prestigieuse équipe de hockey sur glace de l'université d'Oxford (en Angleterre). E.A. ne dément vraiment pas sa vocation: toujours au cœur de l'action!



L'équipe d'Oxford City Stars revêtue des couleurs d'E.A. Sports. Un team de choc.

CAPCOM, BANDAI & SONY MUSIC VONT FAIRE DE MEGA MAN UN SUPER-HÉROS

Mega Man est un personnage de Capcom. Eh bien, sachez qu'il va devenir un vrai super-héros grâce à l'accord signé entre Capcom, Bandai et Sony Music Entertainment. Pour tout comprendre, il faut savoir que Sony et Bandai ont l'exclusivité des droits de Mega Man. De son côté, Bandai va donc fabriquer plein de petits jouets Mega Man, tandis que Sony Music Entertainment prépare pour la distribution des cassettes vidéo du dessin animé. Livraison prévue pour le deuxième semestre aux Etats-unis. Reste à espérer que cette opération atteindra l'Europe...

PSG, CHAMPION DE FRANCE!

OH! LA, LA!
QUE
D'ÉMOTIONS

PARIS S.G. 01:00 TOULOUSE



C'est le délire sur le terrain: le PSG est champion de France.



Acclaim va sortir très bientôt le jeu PSG Champion, World Class Soccer sur Megadrive et Super Nintendo. Le 30 avril 1994, nous avons assisté au parc des Princes, à Paris, au match qui opposait le Paris-Saint-Germain à Toulouse. Le PSG allait-il honorer son titre et le jeu d'Acclaim? Eh bien, oui! Score final après une heure et demie de jeu: 1-0 pour le Paris Saint-Germain.

CONSOLES

EN EXCLUSIVITÉ
LE

36 70 04 86

notre service
Spécial TIPS

Tu bloques dans un jeu,
appelle vite le **36 70 04 86** et...

- **Ecoute nos tuyaux** pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- **Pose tes questions à** notre superjournaliste !

Tu as des tuyaux inédits,
appelle vite le **36 70 04 86** et...

- **Enregistre-les sur le** service !

URBAN STRIKE: LA SUITE DE JUNGLE STRIKE!

Prévue pour le mois d'octobre de cette année, cette suite tant attendue est enfin dévoilée. Au menu des réjouissances, on découvre de nouveaux véhicules (un avion Phoenix, un tank, un hélicoptère Thunderhawk...), de nouvelles villes (Las Vegas, New York...) et un tas d'options inédites. Les programmeurs nous parlent de 13 niveaux pour une cartouche de 16 mégas, rendant ainsi cette version deux fois plus longue que Jungle Strike.



La ville de New York constituera une étape fondamentale de votre parcours urbain.

LA FOIRE DE PARIS: LES JEUX VIDÉO



Vue d'ensemble pour vous faire une idée de ce à quoi peut ressembler un stand de magasin sur un salon. Mieux vaut taper très fort...

On a déambulé pendant des heures entre les antiquités africaines et les inventions loufoques de créateurs en mal d'imagination (si je vous disais qui a gagné le concours Lépine...) pour nous trouver nez à nez avec quelques stands qui avaient eu la présence d'esprit de marquer quelque intérêt pour le jeu vidéo. Tout d'abord, nous avons trouvé un magasin qui permettait à quiconque de transformer sa bien-aimée SNIN en double lecteur acceptant tous les jeux SFC. Nous avons également déniché un exemplaire de ce tant attendu Megajet, pour qui certains vendraient leur sœur [y sont gentils, NDZKiller]. En tout et pour tout, quatre magasins se partageaient la part du gâteau.

ACCLAIM PASSE À L'ARCADE

Alors que Williams (l'ancien licencié d'Acclaim pour le développement de jeux d'arcade tels que Mortal Kombat ou NBA Jam) vient de signer un contrat avec Nintendo pour développer les prochains jeux de la Reality, Sega et Acclaim viennent de passer un accord permettant à cette dernière de développer les premiers jeux sur la nouvelle console de Sega: la Titan (machine d'arcade autant que console de salon!). À ce propos, sachez aussi que Acclaim a scellé une alliance avec la Warner Bros. pour la licence Batman Forever. Le premier jeu issu de cet accord avec Sega sera donc l'adaptation du troisième film mettant en scène Batman, "Batman Forever". Le soft bénéficiera de la nouvelle technologie "Duel" made in Acclaim. "Batman Forever" devrait être un des événements cinématographiques de 95. Il va de soi que ce film sera ensuite adapté par Acclaim sur Megadrive 32 et Saturn...

INFOGRAMMES MULTIMÉDIA RECRUTE

L'éditeur d'Alone in the Dark sur PC, d'Asterix sur les consoles Nintendo et des Schtroumpfs sur consoles Nintendo et Sega a besoin de vous! Le groupe Infogrammes recherche des designers, animateurs et infographistes indépendants pour des développements sur supports Sega et Nintendo 16 et 32 bits. Expérience souhaitée. Alors, si vous correspondez à ce profil, envoyez un CV et une lettre manuscrite à: Infogrammes, Stéphane Baudet, réf.: Consoles, 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 Villeurbanne Cedex.

NEO GEO, ÇA CARTONNE!

Décidément, c'est la folie totale en ce moment sur Neo Geo. Rien que ce mois-ci, trois jeux ont débarqué à la rédaction: Windjammer, un jeu de Frisbee "plus-fun-tu-meurs", Karnov's Revenge, un nouveau jeu de baston, et Super Sidekicks 2, une chouette simulation de football. Eh bien, ça continue. World Heroes 2 Jet va prochainement voir le jour et risque de décoiffer encore plus que n'importe quel jeu de baston déjà existant. Rien que le nombre de combattants devrait asseoir sa suprématie. Ça, c'est pour l'ambiance baston. Dans le genre "canapé", ou plates-formes/action, ça dépend des goûts, vous pourrez bientôt vous délecter avec Top Hunter. Graphiquement, il semble beaucoup plus fouillé que Spinmaster. Jeu à deux en simultané bien évidemment prévu.



Top Hunter, Roddy & Cathy.



World Heroes 2 Jet.



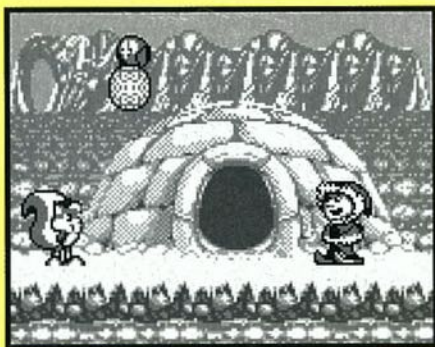
ÉO? PAS TROP, MERCI!



La transformation opérée par Konci (12, rue Marc-Bloch, 69007 Lyon, tél.: 16. 78.72.30.88) mérite toutes les attentions. En plus de vous permettre de faire tourner les jeux SFC sur votre SNIN, il vous propose des jeux français en version japonaise (sans les deux bandes noires et à une vitesse accélérée). 220 francs, j'y crois pas...

SMASH TENNIS: LE JEU QUI A DU CŒUR!

Virgin Interactive Entertainment commercialisera au mois de juillet 94 le jeu de tennis de Namco, Smash Tennis. Le parrain de ce jeu sera Yannick Noah. Virgin a décidé cette année de se lancer dans une opération caritative pour les enfants, au bénéfice des "Enfants de la Terre", association créée par Yannick Noah et Marie-Claire, sa mère. Pour chaque "Smash Tennis" vendu, une somme sera reversée à l'association. Deux principes majeurs régissent cette association: primo, aider les enfants en danger; secundo, faire parvenir directement sur le terrain la plus grande partie des moyens confiés à l'association. Bénévolat pour les tâches administratives et les programmes d'aide, absence de campagne publicitaire ont permis jusqu'à présent à cette association de continuer à agir. Ainsi, "Les Enfants de la Terre" consacre 97% de ses moyens à des programmes concrets. Vous pouvez les joindre à: "Les Enfants de la Terre", B.P. 30, 78860 Saint-Nom-la-Brétèche, tél.: 16.34.62.07.07, Fax.: 16.30.56.71.35.



MISTER NUTZ SUR GAME BOY

Le système compact de jeu vidéo portatif de Nintendo, plus communément appelé Game Boy, va bientôt accueillir le jeu Mister Nutz d'Ocean. Tant qu'à faire, autant poursuivre une

série quand elle marche! Je vous rappelle que Mister Nutz sur Super Nintendo a été élu meilleur jeu de plates-formes de l'année 1993. Ocean a donc décidé de continuer sa route avec le petit écureuil. Une sortie est prévue sur Game Boy en octobre et sur Megadrive cet été (voir preview dans ce même numéro).

KONCI POWER KIT®

TOUS VOS JEUX EN PLEIN ÉCRAN 20% PLUS RAPIDES !!!



TRANSFORMATION
SUPER NINTENDO 50HZ
EN SFC 60 HZ
DÉLAI : 1 JOURS DÈS RÉCEPTION

SEULEMENT
225F !!!

- Contrairement à certains produits douteux, notre système EXCLUSIF permet de commuter en 50/60 Hz à tout moment, avant, après et pendant le jeu !
- Plein écran, sans bandes noires*, vitesse et fluidité augmentées de 20%.
- Plus besoin d'adaptateur ! Tous les jeux passent ! Avec notre processeur POWER® KONCI c'est la compatibilité TOTALE avec les jeux Français, Japonais, Américains et Russes !
- Et pour les non-bricoleurs nous effectuons la transformation pour rien du tout en plus !

SUPER FAMICOM

DRIFT KING RALLY 94	549F	DRAGON BALL Z 2	480F
EYES OF BEHOLDER	529F	RANMA 1/2 IV NEW	499 F
FATAL FURY 2	529F	FIFA SOCCER	429 F
FINAL FANTASY 5	549F		
FINAL FANTASY 6	669F		
FIGHTER'S HISTOIRE	549F	ASTRO GOGO	380F
FX TRAX	589F	ALADDIN	360F
GOEMON FIGHTER 2	529F	ARDY LIGHT FOOT	389F
KIKIKATAI 2	569F	BASTARD	389F
MUSCLE BOMBER	549F	COOL SPOT	389F
RUSHING BEAT 3	440F	EMPIRE STRIKES BACK	380F
S. BOMBERMAN 2 DISPO	629F	JOE ET MAC 3	480F
S. METROID	429F	STREET FIGHTER 2 TURBO	289F
POP N TWIN BEE RAINDOWS	469F	TURTLES TOURNEMENT FIGHT	389F
WORLD HEROES 2	589F	RTYPE 3	469F

NEO GEO

3DO

MD

ART OF FIGHTING 2	1290 F	DRAGON BALL Z	449F
SPINMASTER	1350 F	SONIC 3	429F
SAMURAI SHODOWN	1350 F	VIRTUAL RACING	449F
SUPER SIDE KICK 2	1490 F	FATAL FURY 2	529F
KARNOV REVENGE	1450 F	3DO EN PAL	4790F
WORLD HEROES JET	1490 F	DR. HAUZER	680F
TOP HUNTER (FIN JUIN)	1490 F	TETSUJIN RPG	680F
SPÉCIALISTE DE L'OCCASE SUR NEO !!!		WACKY RACES	680F
		ULTRAMAN	680F

VIDEO DRAGON BALL Z EN PAL

TRUNK STORY	159F	VIRTUAL TRIANGLE	159F
GAIDEN	159F	BURORY	169F
BOJACK	169F	RETOUR DE BURORY	169F

VENTES PAR CORRESPONDANCE PERFORMANTES

FRAIS DE PORT COLISSIMO : JEUX 40F CONSOLE 50F
CONTRE REMBOURSEMENT : 30F

KONCI®

12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Tel : 78 72 30 88 (de Paris faire le 16)

COUPON REDUCTION 32 FR\$ *

KONCI vous rembourse votre magazine Console +
pour l'achat d'un POWER KIT®

* Offre valable du 1/06/94 au 31/06/94 - coupon à découper et à envoyer avec votre console.

THE CHAOS ENGINE

BITMAP BROS.-LUDI GAMES/MD-SNES



mi-juillet

Attendu depuis des lustres sur SNIN et sur MD, *The Chaos Engine* arrive enfin! Développé à l'origine sur Amiga, il reçut à l'époque de sa sortie un accueil mémorable: explosion des ventes, destruction des magasins en rupture de stock (j'exagère à peine!) le propulsèrent au firmament des jeux culte. Face à ce succès, les Bitmap Brothers, jusqu'alors très axés micro, ont pris la peine de nous concocter des versions sur consoles. Et qui mieux qu'un développeur peut parler avec intelligence de son jeu? CQFD. Petite entrevue avec l'un des piliers du développement, Simon Knight (designer).

Consoles+: Pour la bande sonore de *Xenon 2*, vous aviez travaillé avec Bomb The Bass. Avez-vous collaboré avec un autre groupe professionnel pour celle de *Chaos Engine*?

Simon Knight: En effet. Le groupe anglais Joy a réalisé la bande-son de l'introduction. Mais nous nous sommes occupés du reste.

C+: Dans *Chaos Engine*, on dénombre quatre mondes principaux, divisés chacun en quatre sous-niveaux. Quelles sont leurs caractéristiques?

S.K.: Chaque niveau a un style graphique, un type d'ennemi et une musique qui lui sont propres. Nous avons apporté un soin tout particulier à la musique. Elle est

composée de différents effets spéciaux qui sont déclenchés selon la situation. Approchez-vous d'un arbre où se cachent des monstres et vous entendrez des oiseaux chanter, approchez-vous d'une zone calme et la musique se fera plus douce, alors que, près d'une sortie, elle se fera plus rapide, etc. La musique est,

dans ce jeu, un élément capital pour le joueur, puisqu'elle lui permettra de se diriger, ou encore de sentir les pièges...

C+: Comment êtes-vous arrivé à ce résultat?

S.K.: De manière assez détournée et complexe. Pour vous l'expliquer simplement, sachez que nous avons attribué à chaque partie du plan



SNES. Que vous le vouliez ou non, il vous faudra réfléchir. Le trousseau de clef au-dessus de vous vous en donnera d'ailleurs l'occasion...



MD. Vous voici dans le magasin. Vous pourrez y acheter des armes, de la vie, de la vitesse et bien d'autres choses encore...



MD. Les monstres que vous rencontrerez sont gérés de la même manière que le compagnon-ordinateur (c'est-à-dire très intelligemment). N'oubliez pas que l'union fait la force.



SNES. Le compagnon à vos côtés est géré par la console. Ses réactions dépendront du niveau d'intelligence dont il est pourvu. Vous pourrez de toute façon lui faire implanter des puces "d'intellect" à votre arrivée au magasin.



SNES. Pour finir un niveau, il vous sera nécessaire d'activer ces réserves d'énergie. N'hésitez pas à vous servir de la carte pour les repérer.

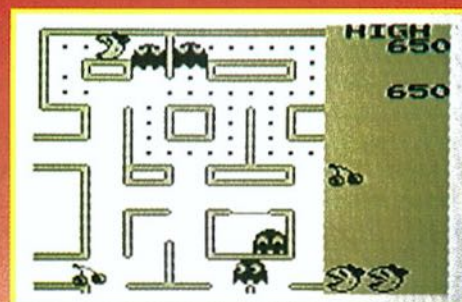
Ms PAC-MAN

Les plus "vieux" d'entre vous se souviendront du méga-hit d'arcade sorti en France en 1981. Ms Pac-Man, car c'est de ce jeu qu'il s'agit, va sortir sur la Game Boy, treize ans après sa première apparition! Ms Pac-Man, comme son nom l'indique, est liée maritalement au célèbre Mr Pac-Man. Elle va devoir, tout comme lui, se sortir de plusieurs labyrinthes, infestés de fantômes! Contrairement à la version d'origine, les labyrinthes changent de forme tous les deux tableaux environ! Je peux d'ores et déjà vous annoncer que ce jeu est une merveille! Les tableaux sont identiques à ceux de l'original. La seule différence réside dans le fait que l'écran de jeu scrolle en fonction de vos déplacements, l'écran de la Game Boy étant trop petit pour contenir le labyrinthe en entier. Mais rassurez-vous, la jouabilité est parfaite et le jeu n'y perd rien. Amis "pacophiles", réservez quelques sous pour les grandes vacances!

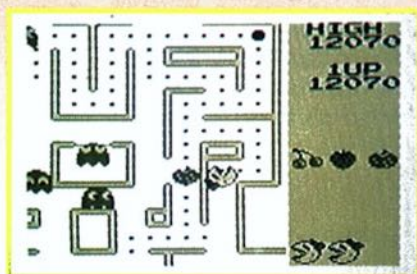
NAMCO/GB



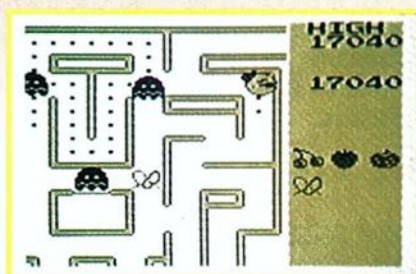
été 94



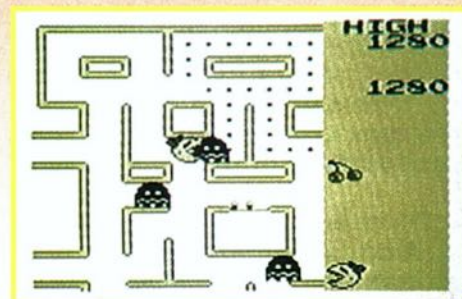
Dans chacun des labyrinthes, des fruits apparaissent. Si vous réussissez à les avaler, des points de bonus vous seront attribués.



Le tableau de la pomme est différent de celui de la cerise ou de la fraise. Les fantômes sont plus rapides, et toujours aussi friands de cette délicieuse Ms Pac-Man!



La couleur noire des fantômes vous indique qu'ils sont comestibles. Il est temps de passer à table...



Si vous gobez une des quatre pastilles noires qui se trouvent aux coins du labyrinthe, vous avez la possibilité, durant quelques secondes seulement, de manger les fantômes. Ici, c'est chose faite... Miam!

PAC-ATTACK

Devant le succès des jeux dérivés du célèbre principe de Tetris, voici venir Pac-Attack! Le jeu invite deux joueurs à s'affronter. Si vous êtes seul, vous pratiquerez le mode Puzzle. A deux, des pièces coudées formées de briques, de fantômes (ou des deux à la fois), tombent du haut de l'écran. A vous de les placer correctement afin de ne pas les laisser atteindre le haut de l'écran, sinon vous perdez une manche. Trois de perdues, et le jeu est terminé. Heureusement pour vous, de temps à autre, manne salvatrice, un Pac-Man tombe. Parvenu à destination, le Pac-Man se libère et mange autant de fantômes qu'il est possible d'en dévorer. Cela nettoie quelque peu l'écran. En mode Puzzle, le principe de jeu est un tantinet différent: il vous faudra nettoyer l'écran de tous les fantômes qui s'y trouvent! Pas facile, quand on sait qu'il n'y aura que cinq pièces contenant un Pac-Man qui tomberont! Un mot de passe vous est attribué à chaque challenge réussi. Ce jeu s'annonce, lui aussi, très prometteur. Décidément, l'été sera chaud chez Nintendo!



Voici le jeu en mode Puzzle. Essayez de placer les fantômes à la chaîne...

NAMCO/SNIN



été 94

... et quand ceux-ci deviennent bleus, cela signifie qu'un Pac-man va faire partie de la prochaine pièce qui tombera. Si tout va bien, comme ici, il engloutira tous les fantômes.



Son apparition est rare et vraiment agréable! Cette petite fée, toute vêtue de bleu, en haut à gauche, va supprimer tous les fantômes qui infestent l'écran. Génial, non?



Le mode 2 joueurs vous invite à affronter votre copain en simultané! Essayez de placer vos pièces intelligemment, une victoire est au bout de la partie!

LES SCHTROUMPFS

A force de vous parler des Schtroumpfs, je ne sais plus trop quoi vous dire... Alors, je serai très bref, j'irai droit au but, je ne passerai pas par quatre chemins: autant vous montrer un maximum de photos de ce jeu qui semble particulièrement beau sur Super Nintendo, non? Cette version est aussi longue que celle sur Game Boy à la différence que, lorsque vous avez vaincu un boss, vous libérez un Schtroumpf, et ce dernier vient remplacer celui que vous dirigiez. Sympa, non? On retrouve toujours le système de mot de passe qui vous permet de reprendre juste après un boss. La version Super Nintendo devrait être commercialisée fin juin 94/début juillet. Il en est de même pour la version NES. Alors, que diriez-vous de se donner rendez-vous le schtroumpf prochain pour un schtroumpf d'enfer?

LES GROS MÉCHANTS

Comme dans tous les jeux de plates-formes, il y a des vilains Pas-beaux qui décident de vous bloquer ou de vous empêcher de passer au niveau suivant. Dans les Schtroumpfs, vous pourrez ainsi rencontrer différents monstres, qui font office de boss ou non, comme le Cracoucasse, le serpent, une plante carnivore et, bien sûr, Gargamel.



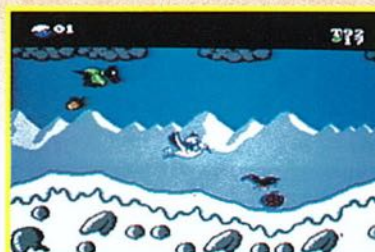
Sur le pont, le Cracoucasse vous bombarde de pierres.



Vous devrez affronter un Gargamel plus cruel que jamais.

LA VERSION NES

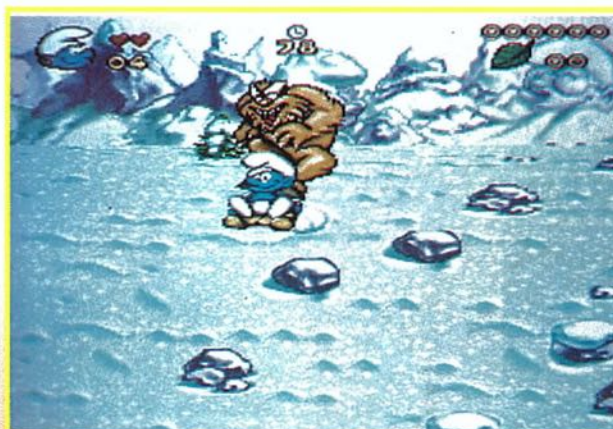
La version NES devrait être commercialisée quasiment en même temps. Elle ressemble beaucoup plus au jeu sur Game Boy. Vous retrouverez les mêmes niveaux, mais en couleur!



Lorsque l'on a une cigogne à ses côtés, ça va beaucoup mieux.



Azraël rode. Le Schtroumpf gourmand est en bien mauvaise posture... On a presque envie de lui taper sur l'épaule pour qu'il se retourne...



Dans la mine, juché sur un chariot, il ne faut pas oublier de baisser la tête.

La scène de la luge est particulièrement originale.

INFOGRAMES/SNIN



DIALOGUE EN DIRECT

avec tous les fans de Dessins Animés, Mangas, Bandes Dessinées

CONSULTE

les Fiches Techniques, Librairies, Fanzines, Discographies...

DECOUVRE

les news en direct du Japon, des US...

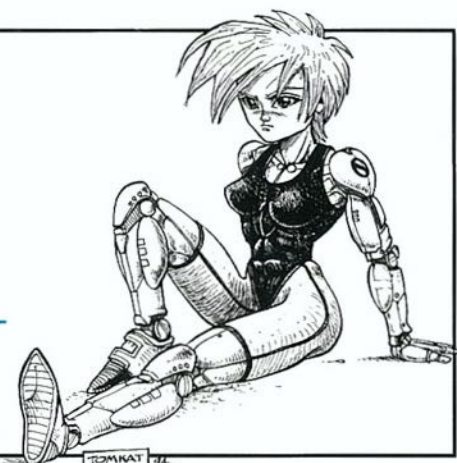
ECHANGE, VENDS

grâce aux petites annonces

JOUE ET GAGNE

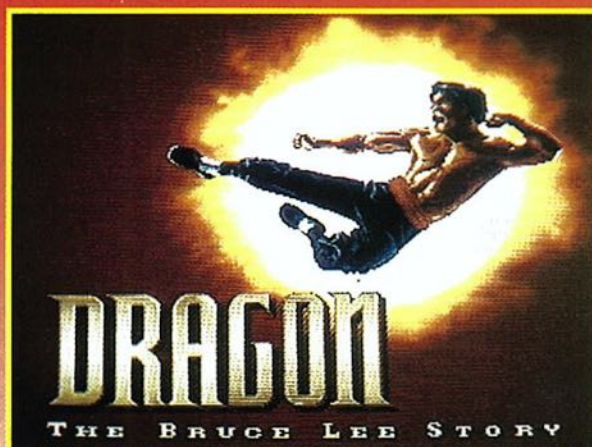
des jeux vidéos, accès 3614...

3615 TOON
LE MINITEL DE L'ANIMATION!



DRAGON

Les cris de Brandon Lee résonnent encore entre les murs de la salle des Zordis, et nous en sommes toujours tout retournés: pour la première fois dans un jeu de combat, il est possible de jouer à trois simultanément. Non, non. Ce n'est pas une faute de frappe. Vous avez bien lu: "trois joueurs simultanément". En fait, il existe deux modes qui rendent ce jeu de combat fort attrayant: le mode Histoire et le mode Match. Vous pourrez, seul ou à plusieurs, affronter les ennemis que l'on trouve dans le film, ou encore combattre deux autres de vos compagnons sur un même plan de jeu. Le scénario respecte au mieux le film et chacun des lieux ainsi que la plupart des ennemis ont été retranscrits avec fidélité. Vous en voulez plus? O.K., on poursuit. Dans la plupart des jeux de combat auxquels vous avez eu le plaisir de jouer, on trouvait des coups spéciaux complètement surréalistes, n'est-il pas? Eh bien, en voilà un réaliste, puisque tous les coups proposés sont réalisés par vous ou par moi (vous surtout, car j'suis pas très en forme en ce moment...). Bref, surveillez ce soft de près: il sera disponible sur MD et SNIN dans un petit mois.



VIRGIN/SNIN-MD



juillet

SEULEMENT POUR LES BRAVES

Histoire de fêter la sortie de leur prochain jeu, Dragon, Virgin Games invitait le samedi 23 avril 1994 deux personnes de la rédaction à assister aux neuf finales du championnat de France de kung fu wu shu. Ainsi, confortablement assis à deux mètres du ring, Sam et Niico ont apprécié chacun des combats. Sauts spectaculaires, combinaisons animales, souplesse surprenante et bottes secrètes étaient de la soirée. Entre chacun des combats, ils ont eu la chance d'être les témoins de démonstrations plus qu'étonnantes: combats de sabres, de chaînes et exploits de très jeunes combattants... C'est pas facile, le boulot de testeur...



Ici, pas de coups spéciaux surréalistes. Seuls les coups du kung fu, ainsi que quelques bottes secrètes pourront être effectués.



L'ennemi que vous combattrez dans votre rêve aura la fâcheuse habitude de disparaître. N'oubliez pas, il n'est pas réel.



Ce personnage use aussi bien de ses pieds que de ses mains. Il sera un adversaire des plus coriaces.



Ce cuisinier n'a qu'une envie: vous découper en morceaux. Surtout, ne lui laissez pas le temps d'agir.

LA VERSION MEGADRIVE

On pourrait trouver beaucoup de choses à dire si nous avions à comparer la puissance des supports, mais il est un fait certain: la version MD est moins rapide. On retrouve tout de même exactement les mêmes options de jeu que sur SNIN, et cela, il ne faut pas le négliger.

En mode 1 joueur, vous serez obligé d'affronter seul les ennemis du film, mais à deux...



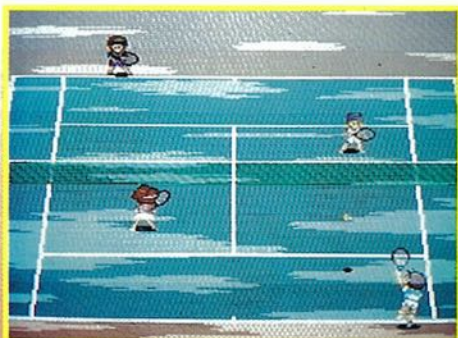
... vous pourrez le combattre des deux côtés. Faites toutefois attention à ne pas frapper votre coéquipier.

SMASH TENNIS

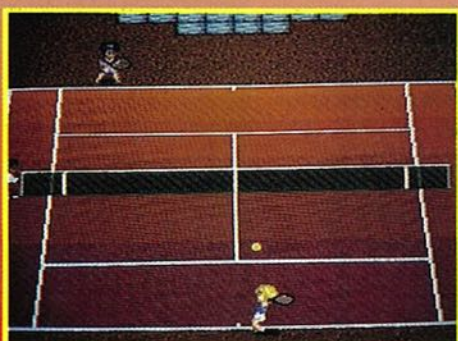


S mash Tennis, le jeu de Namco, arrive enfin en France. Il sera disponible en juillet 1994. Le jeu est très riche. Beaucoup d'options et de caractéristiques vous feront redécouvrir les joies du tennis sur Super Nintendo. Neuf types de court sont à votre disposition, ce qui vous permettra de jouer tour à tour sur le gazon, la terre battue ou encore de vous essayer au tennis de salle. Chaque court possède des animations en arrière-plan. Vous avez aussi le choix entre une multitude de joueurs, tous différents les uns des autres. Chacun a des qualités, mais aussi des faiblesses, qui leur sont propres. Vous pourrez aussi jouer à quatre, grâce au Multitap d'Hudson Soft. Et puis, sachez que Smash Tennis et Virgin s'engagent dans une association (voir rubrique "News" dans ce numéro).

Ne nous emballons pas pour autant et attendons que le test dans le prochain numéro nous guide vers le bon côté du court.



"Quel brouillard, vous ne voulez pas arrêter, je n'y vois plus rien!"
- Arrêter la partie? Mais je suis en train de gagner!"



Roland-Garros approche, il faut reprendre l'entraînement sur terre battue.

3615 CONSOL PLUS

Good News



LES NOUVEAUTÉS

JEUX S. NINTENDO

ACTION REPLAY 2	349 F
FIFA SOCCER	449 F
PSG CHAMPIONS	469 F
EYE OF THE BEHOLDER	499 F
STUNT RACE FX	499 F
LORD OF THE RING	499 F
LEGEND	499 F
DRAGON BALL Z 3 (V.F.)	539 F

**+ DES PRIX D'ENFER
POUR TOUS LES AUTRES**

3 DO

JEUX MEGADRIVE

ACTION REPLAY 2	349 F
PETE SAMPRAS	395 F
MR. NUTZ	395 F
PSG CHAMPIONS	429 F
STREET OF RAGE 3	429 F
VIRTUA RACING	590 F

JEUX NÉO-GEO

WINDJAMMER	1490 F
KARNOU'S REVENGE	1490 F
ART OF FIGHTING 2	1490 F

+ LES OCCASES

ANOTHER WORLD	395 F
CASINO COWBOY	395 F
ROAD RASH	395 F
SHOCK WAVE	395 F
MEGARACE	395 F
GRIDDERS	395 F
BALL Z	395 F
STAR TREK	395 F
JURASSIC PARK	395 F
ULTRAMAN (JAP)	590 F
TAKURA (JAP)	590 F
TATSUNO (JAP)	590 F
DOC HAUSER (JAP)	590 F
POWERS KINGDOM (JAP)	590 F
SHOGI SPECIAL	590 F
NONTAN	590 F
BURNING SOLDIER	590 F
LE SCEAU DU PHARAON	590 F

+ TOUS LES AUTRES

LES OCCASIONS

**TOUTES LES CONSOLES
D'OCCASION**

A DES PRIX DELIRE !

MEGADRIVE à partir de	399 F
S. NINTENDO à partir de	449 F
NEO GEO à partir de	1390 F
AMIGA CD 32 à partir de	1690 F

**ON RACHETE
CASH**

JEUX MEGADRIVE	100/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/250 F

*Dément !!!
Viens discuter avec Maître Cosmic
en direct.
Joue et Gagne
des milliers de Rami Cards ...*

LES CONSOLES

Frais de port offerts

SUPER NINTENDO + S. FIGHTER II

+ ALADDIN	890 F
+ MANSELL	890 F
+ J. PARK	890 F
+ RANMA 1/2	890 F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS	
+ 5 JEUX	989 F

AMIGA CD 32

+ 2 JEUX + MICROCOSM (gratuit)	2390 F
-----------------------------------	--------

3 DO
+ 1 JEU

NTSC	3690 F
PAL	4490 F

K7 VIDÉO DBZ (pal)

149 F

N° 1	: GARLIC J°
N° 2	: DOC WILLOW
N° 3	: THALES
N° 4	: NAMECK
N° 5	: KOURA
N° 6	: METAL KOURA
N° 7	: RED RIBBON
N° 8	: BROLY STORY
N° 9	: BOJACK
N° 10	: DOC EIGUI

Versions Originales

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL

COORDONNÉES

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE :
Expire fin :
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

CLAYMATES

Claymates, c'est avant tout une bien étrange histoire de pâte à modeler. Les développeurs ont en fait trouvé une nouvelle technique d'animation qui leur permet de donner aux différents personnages une profondeur nouvelle. Il existe en tout et pour tout six personnages différents qui parsèment le jeu. Pourquoi six personnages dans un jeu de plates-formes, alors que ce type de jeu n'en nécessite généralement qu'un? Tout simplement car vous devrez appréhender chaque situation d'une manière spécifique. Eh oui, comment voulez-vous grimper à un arbre si vous n'êtes pas un chat et comment voulez-vous passer dans un trou de souris si vous n'en êtes pas une? Hein, comment? En jouant à Claymates, tout simplement. En fait Claymates est un jeu de plates-formes comme il en existe tant d'autres, mais qui se démarque par cette possibilité de transformer son personnage et par le nombre de passages secrets dont il regorge. Il constituera une bonne initiation pour les jeunes soucieux de s'adonner au plaisir de la plate-forme ou de la schizophrénie.



La souris peut s'introduire dans les passages les plus étroits. Elle est ici dans une zone bonus.



Matez un peu la dégaine de ce chat. Certains passages sont inaccessibles sans lui.



La petite boule violette au-dessus de votre poisson constitue une protection supplémentaire.

LE COBAYE

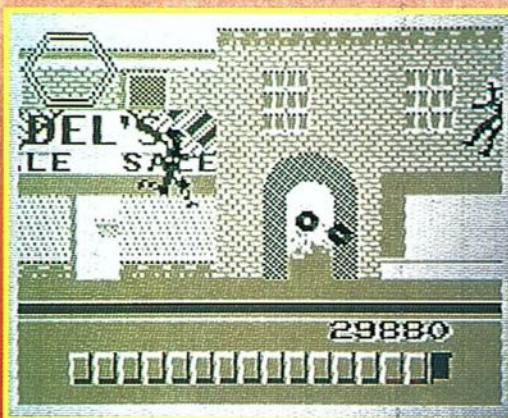
Après la version CD-Rom PC puis la version SNIN, voilà que Sony se décide à distribuer pour la Game Boy l'adaptation ludique de l'un des seuls films sur la réalité virtuelle. Le scénario est toujours le même, et le jeu que vous aurez le plaisir de parcourir ne sera que la version noir et blanc de Cobaye sur SNIN (C+ 29, 83%). Il vous faudra, en vrac, détruire toutes les forces militaires lancées à votre poursuite,

traverser des zones de réalité virtuelle, combattre d'étranges boss disséminés sur votre route, et récupérer le plus possible d'armes surprenantes. Car, bien entendu, vous allez passer votre temps à tirer, courir d'un monde à l'autre et, ce faisant, vous devrez découvrir où se cache la zone de réalité virtuelle pour passer au niveau suivant. C'est bourrin, mais c'est tellement bien.

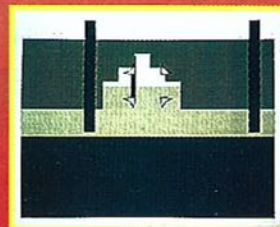


SALES CURVE-SONY/GB
juillet

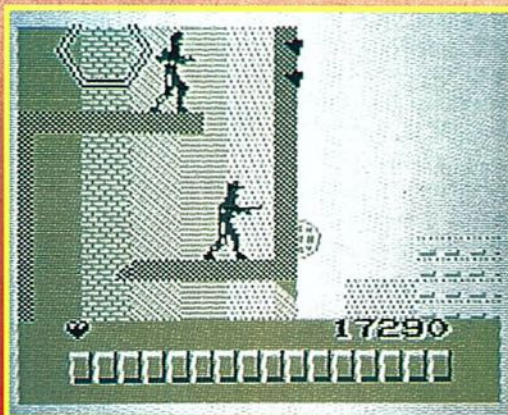
Ces militaires volants sont plus que collants. N'oubliez pas que vous pouvez sauter pour éviter leur tir.



La forme géométrique en haut à gauche correspond à la sortie de la réalité virtuelle. Plus loin, vous en trouverez une autre qu'il vous faudra emprunter pour passer le niveau.



Voici une zone de réalité virtuelle. Vous devrez éviter tous les obstacles avec le curseur.



Les deux triangles face à votre personnage indiquent qu'il dispose d'un double tir. Il s'avérera vite indispensable.

SEGA - stop - S

SEGA - stop - SEGA

PREMIERS



JURASSIC PARK

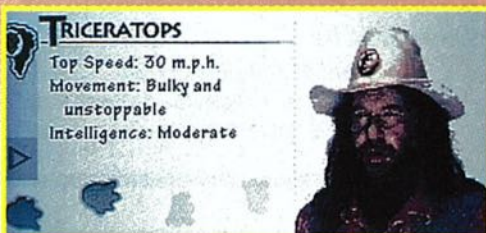
Vous devrez trouver une clef à molettes qui servira à récupérer une carte à l'entrée du parc.

JURASSIC PARK

Jurassic Park n'a pas encore fini de faire parler de lui. Alors que l'on attend son adaptation sur 3DO qui sera, paraît-il, exceptionnelle, voilà que la version française de JP débarque sur Mega CD. Nous sommes loin, en fait, des diverses versions déjà testées sur SNIN, MD, NES ou GB puisqu'il s'agit ici d'un jeu d'aventures. Au menu, un bon plat de réflexion, un petit verre d'hallucinations visuelles, une pleine marmite d'aventures, et une miche d'originalité. L'interface de jeu mêle habilement des séquences précalculées, en mouvement (où votre héros se déplace d'un endroit à un autre) et des écrans fixes, où vous scrutez les environs pour trouver de nouveaux objets (qui serviront à en trouver d'autres, etc.). Le scénario vous invite à retrouver sept œufs de dinosaure (comprenez que le dinosaure regroupe ici différentes races de bestioles telles que le tyrannosaure, le diplodocus, etc.) et vous permettra également d'en apprendre un peu plus sur ces races disparues grâce à des écrans de contrôle disséminés dans le parc.



Le curseur que vous déplacerez sur l'écran se transformera selon l'action à opérer. La main vous signalera que vous pouvez prendre quelque chose, la loupe que vous pouvez regarder.



Les écrans de contrôle destinés aux visiteurs vous apprendront bien des choses sur les dinosaures, leur nourriture, leur morphologie...

SEGA/MCD



juillet

OFFRE EXCEPTIONNELLE
- 15%
ET UN CADEAU SURPRISE

Recevez votre jeu Vidéo au choix à Prix-Réduit + votre Cadeau surprise (+ 29 F frais d'envoi).

Chaque fois que vous achetez un jeu à Prix-Club, vous avez une réduction de 15 % sur

votre second choix, c'est le Prix-Réduit. Vos achats à Prix-Club et à Prix-Réduit, ce sont des Points-Cadeaux. Et le cumul de ces Points-Cadeaux vous donne droit à des cartouches gratuites.

Tous ces jeux vidéo sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si par exception, l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait immédiatement échangé ou remboursé. 7 magazines par an avec plus de 200 références dont les nouveautés SEGA et NINTENDO, chez vous gratuitement. Fini les bousculades !...

Dans chaque catalogue, un titre par console est mis en vedette, c'est la Sélection du Club. Si vous désirez la recevoir, vous n'avez rien à faire : elle vous est envoyée automatiquement. Mais si vous voulez un autre choix ou ne rien commander du tout, répondez avant la date limite de réponse indiquée. Il n'y a aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.

Votre seul engagement : acheter 4 cartouches de jeux vidéo au Prix-Club en 2 ans, même les moins chères. Vous êtes libre, ensuite, de quitter le Club quand vous le désirez, par simple lettre.

CLUB FRANCE



JEUX VIDEO

APPELEZ VITE AU
(16) 58 82 89 52
POUR D'AUTRES
TITRES

SUPER NINTENDO			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
8384	EQUINOX	440 F	382 F
0058	ROCK'N ROLL RACING	468 F	399 F
8385	SKY BLAZER	399 F	339 F
8887	VIRTUAL SOCCER	448 F	382 F
9898	YOUNG MERLIN	528 F	450 F

NINTENDO			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
0250	SCHTROUMPFS	299 F	255 F
9487	KIRBY'S ADVENT.	348 F	297 F
9488	SENSIBLE SOCCER	288 F	229 F
9485	SUPER MARIO III	388 F	331 F

GAME BOY			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
9493	KIRBY'S DREAM LAND	239 F	203 F
0677	SCHTROUMPFS	259 F	220 F
9424	SUPER MARIO LAND 2	289 F	255 F
9422	ZELDA LINK'S AWAK.	289 F	255 F
8983	ZOO	319 F	271 F

GAME GEAR			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
0038	ALADDIN	299 F	255 F
8358	MORTAL KOMBAT	289 F	229 F
9899	NBA JAM	289 F	229 F
9865	ROAD RASH	289 F	255 F

MEGADRIVE			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
9197	LANDSTALKER	448 F	382 F
0035	LOST VIKING	448 F	382 F
8888	NBA JAM	499 F	424 F
0036	NEW CASTELVANIA	448 F	382 F
8785	SONIC III	488 F	424 F

MASTER SYSTEM			
REF	TITRES	CLUB	REDUIT
0034	ALADDIN	289 F	255 F
9888	Dr ROBOTNIK	288 F	255 F
9206	ECCO THE DOLPHIN	288 F	255 F
8358	MORTAL KOMBAT	329 F	280 F

☐ OUI, envoyez-moi le Jeu Vidéo au Prix-Réduit que je vous indique et mon Cadeau surprise.

Si je ne suis pas satisfait, je vous le retournerai sous 10 jours, mon adhésion sera annulée et je serai remboursé. Si je le conserve, je deviendrai Membre du Club ; mon seul engagement est d'acheter 4 jeux Vidéo à Prix-Club en 2 ans. Ensuite, à tout moment, par simple lettre, je pourrai quitter le Club. Je ne suis pas tenu d'acheter dans chaque magazine. Dans le genre que j'ai choisi, il me sera présenté dans chaque catalogue la Sélection du Club. Si je ne veux pas la recevoir, je vous le fera savoir en vous retournant la carte-réponse jointe au magazine, avant la date indiquée.

☐ Envoyez-moi seulement le catalogue au prix de 28 F ou contre 10 timbres à 2,80 F, sans aucun engagement de ma part (catalogue remboursé à l'adhésion).

BON D'ADHESION CADEAU

A envoyer à S.O.M., BP 7, 40601 BISCARROSSE CEDEX

TITRE	REF	PRIX-REDUIT
Frais de port colissimo		29 F
TOTAL		

Je vous joins mon règlement à l'ordre de S.O.M. par :

☐ Chèque ☐ Mandat-lettre
☐ Au facteur + taxe C.R. en vigueur (50 F.)

Signature obligatoire :

Offre limitée à un achat par foyer. RESERVEE AUX NON-ADHERENTS et à la France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles. Nous ne pouvons garantir de commander sans signature ni règlement.

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle C+ 06

NOM : _____

PRENOM : _____

N° _____ RUE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

SOULSTAR

Soulstar est l'un des deux nouveaux jeux de Core Design sur Mega CD. Vous dirigez un vaisseau spatial. Le premier niveau se déroule dans l'espace intersidéral. Des bâtiments ennemis vous foncent dessus en crachant le feu! Pas question de laisser ces sales extraterrestres vous détruire! N'écoutez que votre bon sens, vous prenez les commandes de votre torpilleur de l'espace et décidez de leur répondre à votre manière. La suite du jeu dépendra de vos capacités: soit vous périssez dès les premières secondes de la partie, soit vous parvenez à passer aux niveaux suivants! Quitte ou double! Les graphismes sont vraiment époustouffants: les programmeurs ont en effet réussi à nous pondre un mode 7 semblable à celui de la Super Nintendo, et ça dépote! Le deuxième niveau du jeu en est la meilleure preuve: l'impression de vitesse est hallucinante! Soulstar est un jeu qui promet!



Soulstar est un shot'em up. Ce n'est pas cette photo, où tout semble s'embraser, qui me contradera.



Soulstar propose des graphismes vraiment réussis! Ces planètes semblent plus vraies que nature!



Le survol de cette planète est hallucinant et vertigineux. Essayez d'évitez les tours et autres objets au sol!

CORE DESIGN/MCD



fin juin

BATTLECORPS

CORE DESIGN/MCD



fin juin



Voici l'un des trois robots qui vous sont proposés... le tout en rotation, s'il vous plaît (mode 7 oblige).

Votre robot dispose d'un armement lourd incroyable. Mais attention, les munitions sont limitées en nombre!

Battlecorps est la deuxième nouveauté de Core Design sur Mega CD. On reconnaît la griffe: l'ambiance visuelle et musicale est très semblable à celle de Soulstar. Côté scénario, Battlecorps ressemble à Mechwarrior (SNIN): vous dirigez un robot et devez détruire tout ce qui ressemble à des Pas-beaux. En début de partie, vous choisissez votre tas de ferraille parmi trois. Leurs caractéristiques diffèrent: la vitesse de déplacement, la puissance de feu et la résistance de l'armure varient selon les robots. Une fois votre choix fait, l'action débute sans attendre. La vision du jeu est celle que l'on obtient en se plaçant dans la tête du robot, tout comme Actarius dans Goldorak. Le mode 7 est ici également utilisé et l'impression rendue est vraiment géniale. Mais ne perdez pas de temps à contempler le paysage, vous avez du pain sur la planche! Vivement la version définitive!



Comment allez-vous faire pour traverser cette coulée de lave sans vous brûler les pieds?

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Après les images de la version SNIN (C+ 31), voici maintenant celles de la version Megadrive qui, elle aussi, est presque finalisée. La sortie est prévue pour le début du mois de juillet. Le Livre de la jungle sur Megadrive diffère quelque peu de la version SNIN. Vous incarnez toujours Mowgli, vous devez toujours tenter de retrouver le village des hommes, mais les décors, les niveaux et, surtout, les missions ne sont pas les mêmes. En fond sonore, devinez ce que l'on retrouve? Oui! Le thème principal du dessin animé. Le Livre de la Jungle s'annonce vraiment très fort. Parfois, quelque chose nous prend au fond de nous-même. On ne sait pas trop ce que c'est. Et puis, avec le temps, on finit par comprendre... Je crois que je suis amoureux de ce jeu. Il est tellement beau que je sens que tout le monde va s'enthousiasmer jusqu'au déraisonnable. Eh! oui, on s'empare quand on aime, et parfois, je le reconnais, on s'empare trop. Alors, j'avoue tout: ce jeu est mon deuxième amour au monde. Et ne croyez pas que je vais vous dévoiler le premier, je crois l'avoir perdu (sniff!). Bon O.K., je vous donne un indice: ce n'est pas un jeu, c'est une personne... Difficile? Bon j'arrête là, elle s'est reconnue...



Mowgli, pendu à une liane. Les animations, vous le verrez, sont bien réalisées.



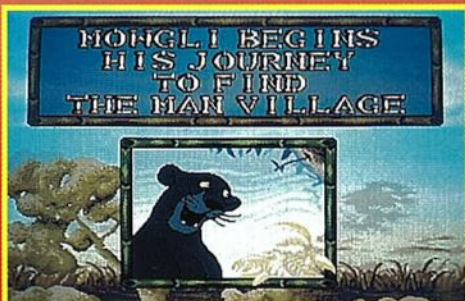
Une véritable image de dessin animé, que vous verrez lorsque vous serez mort.



Face au premier boss du jeu, Mowgli paraît bien sûr de lui...



"Restart Point". Vous avez perdu? Ce n'est pas grave, vous reprendrez l'aventure ici.



Tout au long de votre aventure, des séquences intermédiaires vous renseigneront sur ce qu'il faut faire.

Objectif Games

29, Rue Gambetta
62000 ARRAS
tél/fax : 21/23/46/43

SUPER NINTENDO

FIFA.....499
DBZ.....499
NBA JAM.....499
RANMA 4.....499
NEWS.....TEL

MEGADRIVE

ART OF.....449
VIRGIL 2.....599
DBZ.....499
FIFA.....399
NEWS.....TEL

UN T-SHIRT

DBZ
OFFERT
POUR
600 F
D'ACHAT

MANGAS & GOODS

Posters.....de 25 à 49 F
Cartes.....de 5 à 10 F
Mangas DBZ.....39 F
Comics US, Akira, Gon, Cobra, Bastard, Ranma, City Hunter.....Tél

BON DE COMMANDE A RECOPIER OU A RETOURNER

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

TEL :
ARTICLE :
PRIX :

Ajouter 20 F pour les frais PTT
CONSOLE :

HARDCORE

PSYGNOSIS/MD



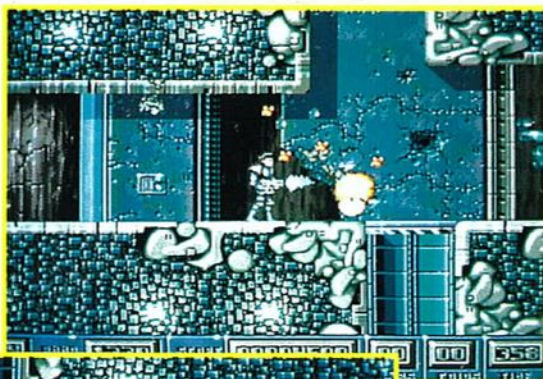
rentrée 94

Hardcore, je vous rassure tout de suite, n'est pas un logiciel de création musicale. N'en déplaie aux plus excités des "batavias", ce jeu n'a rien à voir avec ce capharnaüm sonore au tempo fou. En effet, Hardcore se classe plutôt dans la catégorie des jeux d'action/réflexion. Pour vous donner une idée de ce qu'est ce jeu, il suffit de prendre un bon Terminator version Mega CD et un génial Super Metroid sur la Super Famicom, et de mélanger le tout dans un gros shaker. Laissez reposer le mélange durant quelques minutes et le tour est joué, le jeu est prêt à être servi. Vous y incarnerez un petit personnage plein de courage, armé de la toute dernière mitraillette de chez Castorama. Vous voilà ainsi errant, de plaine désertique en complexe souterrain, à la recherche d'un bonheur bien mérité. Si le jeu n'est pas encore terminé, laissez-moi vous dire qu'il dispose d'ores et déjà de graphismes étonnants! La Megadrive n'en revient pas elle-même! Côté animation, de gros efforts ont aussi été fournis. On attend la version def' de ce jeu très prometteur avec le plus grand empressement!



Voici votre personnage en surface. Déjà, des sortes de bestioles volantes en forme de crâne vous attaquent.

Continuez à tout détruire sur votre passage! Mais attention, vos munitions sont limitées.



En surface comme en profondeur, ces monstres à deux pattes ne vous lâcheront pas d'une semelle.



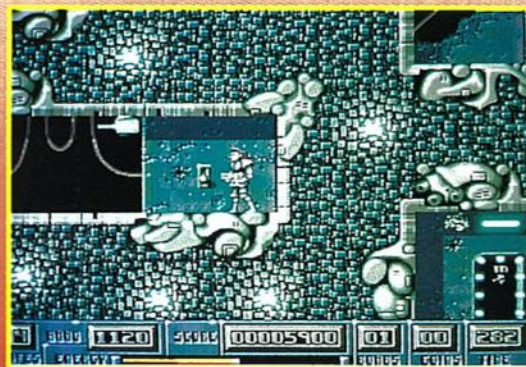
Durant votre aventure, vous trouverez des objets fort utiles. Ici, à droite, cette petite bombe fera de gros dégâts.



Il n'existe qu'une seule et unique solution pour s'en débarrasser: les flinguer!



Votre aventure continue dans le complexe souterrain. Vous voici face à de dangereux objets volants non identifiés.



Certaines portes du labyrinthe ne s'ouvrent qu'en actionnant une manette. En voici une sur la gauche du personnage.



Cet autre monstre mécanique ressemble fort à un robot de "La Guerre des étoiles".

SUPER DROP ZONE

Super Drop Zone est le prochain jeu de Psygnosis. Enfin, quand je dis "prochain", je devrais dire "relooké"! Ceux qui, comme moi, ont eu la chance de posséder un Commodore C64 dans leur jeunesse se souviennent certainement de ce méga-hit qu'a été Drop Zone. Qu'ils se réjouissent: il est de retour et il n'est pas content! Pour les petits nouveaux, laissez-moi vous raconter brièvement le scénario du jeu: vous dirigez un cosmonaute, équipé d'un "jet-pack" (sorte de propulseur qui permet à la personne qui le possède d'emprunter la voie des airs), qui part à la recherche de ses compagnons. Ceux-ci sont retenus prisonniers à la surface de différentes planètes par d'ignobles extraterrestres. Armé d'un puissant laser, parfait pour éliminer les petits Martiens, vous voilà donc lancé dans la plus périlleuse de vos aventures. Quatre planètes sont proposées. Chacune possède des caractéristiques différentes: température, sol accidenté ou non, terrain de glace ou de feu... bref tout ce qu'il faut pour décourager les moins téméraires! Super Drop Zone s'annonce comme étant un bon p'tit jeu très sympa. Attendons le mois prochain pour un test plus en profondeur!



Le satellite Io. Cette planète aride est faite de roches et de poussières stellaires. Il est mauvais de s'y attarder.



Le satellite Callisto. Le personnage que vous dirigez survole actuellement la base où ses compagnons sont retenus prisonniers.

Le satellite Ganymède. Il est parfois bon de prendre de nouveaux gadgets. Ils sont utiles pour la suite de l'aventure.



ATTENTION !

**MESSAGE UNIQUEMENT DESTINÉ AUX REVENDEURS.
IMPORTEZ DIRECTEMENT DES ETATS-UNIS, DU JAPON
ET REDUISEZ VOS COÛTS !**

**TOUS NOS PRIX COMPRENNENT
ASSURANCE ET LIVRAISON**

**VISA, LA SOCIÉTÉ QUI VOUS OFFRE UN SERVICE, DES
PRIX ET UNE FIABILITÉ.**

**POUR TOUTE INFORMATION, TÉLÉPHONEZ OU FAXEZ
NOUS VOUS DEMANDES.**

**Visa International Ltd.
7th Floor, Printing House
6 Duddell Street
Central HONG KONG**

**Tel. 19 852/3951727
19 852/3951797
Fax 19 852/3951797**

MISTER NUTZ

Propriétaires de la Megadrive, soyez heureux ou, du moins, préparez-vous à l'être! Mr Nutz, élu plus beau jeu de plates-formes de l'année 1993 (sur SNIN), est en cours de finition sur la 16 bits de Sega. Les niveaux y seront aussi nombreux que dans la version Nintendo. On retrouve ainsi la forêt, la maison de la sorcière, le cirque, la cavene volcanique, le tableau des arbres géants, le monde de glace... Les graphismes sont un peu moins fins, un peu moins colorés, mais il faut bien avouer que, pour une version Megadrive, de gros efforts de programmation ont été fournis. Ainsi, les dégradés de couleur abondent sur le tronc des arbres, dans le ciel, sur le sprite de l'écureuil... La bande sonore est, elle aussi, de très bonne qualité: on retrouve une variation très agréable du thème de Mr Nutz sur Super Nintendo, qui n'a pas fini de vous trotter dans la tête! Bref, un jeu de plates-formes qui risque de cartonner très fort, pour peu qu'on aime le genre! Une chose est sûre, l'été sera plus que chaud!



Attention, p'tit gars! Cette plante carnivore est affamée. Trente-deux dents, dix-huit kilos, cent trente centimètres de haut, et nourrie au Banania (san).

Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est vraiment le cirque, ici!

OCEAN/MD



juillet

Après avoir vécu de chauds moments dans le monde brûlant de la lave, vous voici maintenant glacé d'effroi face à un Esquimeau givré!



Le monde de feu, au cœur d'une caverne. Attention de ne pas vous brûler les poils dans cette lave en ébullition!

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

The Ultimate Team

Il n'est pas inutile de vous présenter les différents protagonistes de ce nouvel épisode. Vous les connaissez tous. Mais savez-vous que cette réunion est une première dans le genre? Et que rarement regroupement fut attendu avec tant de ferveur? Ben voilà, je vous le dis. Ça vous épate, hein? Eh bien, attendez de lire la suite. Il vous sera possible de jouer seul ou à deux, grâce au link. Vous aurez le choix d'incarner l'un des quatre personnages des deux séries. Chacun d'eux, humain ou batracien, n'a, bien entendu, pas pris une ride depuis sa précédente apparition. Seul le déroulement du jeu présente quelques différences. En effet, cette cartouche ne se contente pas de réunir les combattants, mais également les meilleurs ingrédients des deux softs. Pour votre plus grand plaisir, cela va sans dire. Vous retrouverez ainsi les célèbres courses à motos-jets, votre personnage pourra s'accrocher au grillage avec aisance et classe. De plus, vous profiterez des boss des deux versions. Voilà, délectez-vous des quelques images de ce jeu qui s'annonce riche en sensations fortes.

TRADEWEST-SONY/GB



juillet



Fidèle à lui-même, le crapaud conclut la plupart de ses attaques par un coup de pied du tonnerre.

Les mimiques sont toujours aussi travaillées et les différentes postures que prennent nos compères sont caractéristiques.



Vous pouvez récupérer diverses armes, fort utiles pour se débarrasser rapidement de ses ennemis. Ici, une barre de fer.

Il ne faudra taper cette main que lorsqu'elle sera au sol, au risque de vous prendre une claque dont vous vous souviendrez.



NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHÉ SUR :

- MEGADRIVE, MEGA CD.
- NEO GEO; NEC.
- SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.

REGLÉMENT IMMÉDIAT OU BON D'ACHAT

RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN RÉGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
METRO : REUILLY-DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY
RER : NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h30

☎ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER NES

FATAL FURY 2 "NEW"	529F	STUNT CAR FX "NEW"	529F
SUPER METROID	499F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
LORD OF THE RING	529F	LEGEND "NEW"	499F
OGRE BATTLE	529F	EYE OF BEHOLDER	499F
PIRATES DARK WATER	499F	SECRET OF MANNA	499F
STAR TREK	499F	KNIGHT OF THE ROUND	499F

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER	479F	SCHTROUMPFS	449F
DRAGON BALL Z 3	549F	ECOLE DES CHAMP.	449F
ROCK 'N ROLL RACING	449F	VAL D'ISERE CHAMP.	449F
NBA JAM	499F	MYSTIC QUEST	489F
PSG CHAMPIONS	449F	KICK OFF 3	449F
SIDE POCKET	489F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F

SUPER FAMICOM

RANMA 1/2 4 "NEW"	589F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
SUPER BOMBERMAN 2	529F	DRAGON BALL Z 3	549F
FATAL FURY SPECIAL	649F	WORLD HEROES 2	589F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

3DO

3DO PAL + JEU	4490F
WINGCOMMANDER	399F
OUT OF THIS WORLD	399F
MICROCOSM	429F
SEWER SHARK	399F
JURASSIC PARK	449F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	429F

SUPER NINTENDO OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	129F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	129F	STREET FIGHTER TURBO	249F
EDF	149F	ASTERIX	249F
SIDERMEN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTELOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STAR WARS	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
BATMAN	199F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	299F
SUPER TENNIS	199F	F1 POLE POSITION	299F
JURASSIC PARK	199F	DRAGON BALL Z	299F
JAMES POND	199F	MARIO KART	299F
STARWING	199F	MAGICAL QUEST	299F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	NHL PA 93	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	MR NUTZ	299F
DRAGON'S LAIR	199F	MECHWARRIOR	299F
SUPER ALISTAIR	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	WINTER OLYMPIC	349F
JAMES BOND JR	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	LOST VICKINGS	349F
POPULOUS	199F	SIM CITY	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z FR	489F	STREET OF RAGE 3	529F
ECOLE DES CHAMP.	429F	THE LOST VICKINGS	389F
PRINCE OF PERSIA	389F	SONIC 3	529F
LAND STALKER FR	449F	VIRTUA RACING	689F
ART OF FIGHTING FR	449F	JUNGLE BOOK	449F
CASTLEVANIA	389F	FIFA SOCCER	389F
NBA JAM	489F	NHL PA HOCKEY 94	389F

NEC

CONSOLE DUO R	2180F	ART OF FIGHTING (A.CARD)	399F
STREET FIGHTER	299F	FATAL FURY 2 (A.CARD)	399F
W.HEROES 2 (A.CARD)	449F	ARCAD CARD DUO R	990F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1990F
ART OF FIGHTING 2	1490F
KARNOV'S REVENGE	1490F
SUPER SIDEKICKS 2	1590F
WIND JAMMER	1190F
WORLD HEROES JET	1590F

NEO GEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	399F
NINJA COMBAT	399F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	599F
TRASH RALLY	599F
WORLD HEROES 2	699F
FATAL FURY 2	699F
SENGOKU 2	699F
SUPER SIDE KICKS	799F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	1199F
SAMURAI SHODOWN	1199F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
EUROPEEN CLUB SOCCER	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
THE IMMORTAL	149F
QUACKSHOT	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
MONACO GP 2	199F
FATAL FURY	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ETERNAL CHAMPIONS	349F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :

EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
 ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
 PAIEMENT : _____ CHEQUE _____ MANDAT LETTRE _____
 CARTE BLEUE : N° _____ DATE D'EXP: ./. .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

**TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
 OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.**

TIPS

Salut les amis!



Tout d'abord, merci d'avoir été aussi nombreux (et rapides) à répondre à notre "Référéndum Spécial Tips".

Nous vous communiquerons les résultats le mois prochain. Après la déferlante de tips du mois dernier, vous m'accorderez bien un peu de repos. Non? Bon, O.K.! Puisque c'est ainsi, je vous ai préparé beaucoup de surprises. On va commencer par un tip digne de la rubrique "Tips" de Consoles+: le Select Stage (code pour choisir son niveau) de Sonic 3 sur Megadrive. C'est pas joli, ça? Ensuite, je vous dévoile tout, j'ai bien dit tout, sur les Tortues Ninja Tournament Fighters sur Super Nintendo, qui sort ce mois-ci. Vous pourrez donc profiter pleinement de ce jeu de baston. Ce n'est pas encore suffisant? Rassurez-vous, ce n'est que la face visible de l'iceberg. Et ne loupez pas les plans des premiers niveaux de Wario Land, Super Mario Land 3. Sam vous dévoile tous les passages secrets. Quant à moi, je vous retrouve le mois prochain, pour un numéro double et une rubrique "Tips" encore plus chanmaille. Ciao!

Switch

MD

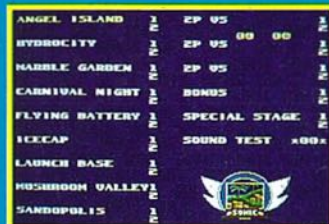
SONIC 3

Pour choisir son niveau

Oui! c'est le tip que vous attendiez tous depuis la sortie du jeu. Oui! il s'agit bien de l'un de ces codes bizarres qui vous permettent de vous balader un peu partout: un Select Stage. Encore une exclu signée Consoles+! Vous remarquerez, en effectuant ce tip, que des noms de niveau qui n'existent pas dans la cartouche apparaissent dans le Select Stage. Alors, sont-ce les noms des niveaux de la cartouche d'extension? Ou tout simplement des niveaux que l'on ne peut atteindre qu'au moyen d'une nouvelle manip'? On vous tient au courant.



Réalisez ici le tip, juste après avoir entendu la voix Sega, au moment où Sonic déboule du fond de l'écran.



Et, hop! c'est magique, c'est Sonic. Vous voici dans le Select Stage. Merci Consoles+!



Si tout s'est bien passé, une sonnerie retentira et vous aurez la possibilité d'entrer en Sound Test, juste en dessous de Compétition.

Lorsque Sonic apparaît, faites très, très rapidement: Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

SNIN

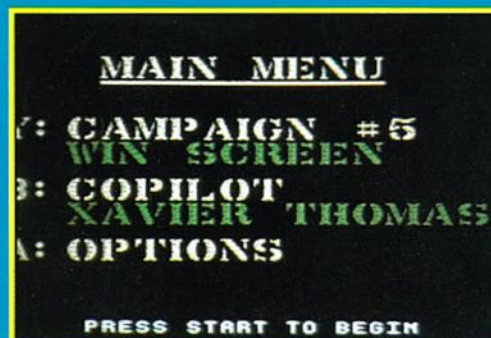
DESERT STRIKE

Pour voir la fin

Si vous êtes un guerrier sur écran dans l'âme, vous possédez sûrement cette cartouche. Alors, continuez donc votre lecture: il y a une astuce juste en dessous! Attention, elle arrive, n'arrêtez pas de lire ma prose, attention, la voilà, c'est parti!



Tapez ce code dans les passwords...



Votre mission porte un nom bien particulier: Win Screen. Ce qui signifie "écran du vainqueur"...

MD

RANGER X

Pour ralentir le jeu

Pour tous ceux qui trouvent que le jeu est trop rapide, j'ai une bonne nouvelle. Pour tous ceux qui le trouvent trop lent, j'en ai une mauvaise. Il existe un tip qui permet de ralentir le jeu. Encore une mauvaise nouvelle pour ceux qui trouvent le jeu trop lent: je vais vous le donner! Je suis vraiment un monstre, il y a des fois où je me dégoûte, j'ai envie de me frapper, mais, que voulez-vous, on ne change pas si facilement. Allez hop, le tip! Non, mais...



Après avoir fait Pause, effectuez le tip. Si tout se passe correctement, la musique redémarrera. Pour annuler le tip, il suffit de faire une pause et de l'enlever aussitôt.

Pendant le jeu, faites une Pause puis, sur votre paddle: Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, C, B, A, Droite et Gauche.



Et le voici, l'écran de fin!

Entrez le code 99P55LM.

EPILEPTIK

BOUTIQUE:
45 Bvd
MURAT
75016
PARIS
40 71 04 04

PARTENAIRE OFFICIEL DE TA SOEUR

SNES/SNIN/SFC

MEGAMAN SOCCER	529 F
SUPER METROID	529 F
FIFA SOCCER	529 F
RANMA 1/2 4	589 F
LEGEND	549 F
STUNT RACE FX	589 F
MUSCLE BOMBER	589 F

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
ZOMBIE AT MY...	349 F
DRAGON BALL 2 3	499 F
NBA JAM	399 F
FLASH BACK	329 F
STAR FOX	199 F
BATMAN	99 F
STREET FIGHTER TURBO	299 F
MORTAL KOMBAT	299 F
GOEMON	329 F
MR NUTZ	299 F
EMPIRE STRIKE BACK	299 F
F ZERO	99 F
MARIO KART	249 F
ALADDIN	249 F
ADDAM'S FAMILY 1 & 2	199 F
COOL SPOT	329 F
ET PLEIN D'AUTRES... TELEPHONEZ !	

GAMEBOY OKAZS

CONSOLE * 1 JEU 249 F
LA TONNE DE JEUX A PARTIR DE 79 F

3DO

CONSOLE PAL	4990 F
CONSOLE NTSC	3990 F
JURASSIC PARK/ ANOTHER WORLD/ THE HORDE/ TOTAL ECLIPSE, OUT OF THIS WORLD/ NIGHT TRAP/ MICRO COSM/ ESCAPE FROM... / JOHN MADDEN/ SUPER WING COMMANDER/ STAR TREK/ TWISTED GAME SHOW...	
... ET TOUTES LES NEWS	

JAGUAR

CONSOLE 2190 F
ET TOUTES LES NEWS !

NEO-GEO OKAZS

SAMOURAI S.D.	990 F
VIEW POINT	990 F
ART OF FIGHTING	490 F
SIDE-KICKS	890 F
NEO	1649 F

MEGADRIVE

PSG CHAMPION	389 F
NBA JAM	499 F
LAND STALKER	429 F
STREET OF RAGE 3	429 F

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
SHINING FORCE	249 F
TMNT TOURNAMENT FIGHT	299 F
NBA JAM	329 F
COOL SPOT	199 F
STREET FIGHTER	299 F
ROCKET KNIGHT	299 F
FLASH BACK	299 F
SONIC 2	149 F
FATAL FURY	199 F
TINY TOON	299 F
JUNGLE STRIKE	329 F
DRAGON BALL 2 2 (JAP)	499 F
ALADDIN	249 F
FIFA	299 F
SONIC SPINBALL	249 F

**NOUS RACHETONS
LES CONSOLES S. NINTENDO
ENDOMMAGEES**

TOUS LES JEUX PC

EN VENTE
DIRECTE

VIRTUAL DREAMS

OU EN V.P.C. AU 42.15.20.60

ATTENTION, CES OFFRES SONT A TOUT MOMENT
REVISABLES SANS PREAVIS ET DANS LA LIMITE DE NOS
STOCKS.

- MANGAS !! DE 1 A 37
a partir de 35 F
- K7 VIDEOS DBZ, SAILOR MOON
a partir de 189 F
- POSTERS DBZ, SAILOR MOON
STREET FIGHTER
a partir de 30 F
- CARTES PLASTIFIEES
- FIGURINES DBZ a partir de 120F
- PUZZLES 500 et 1000 pieces
- TEE SHIRTS DBZ

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS
TELEPHONE: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER PLUS 30F DE PORT	

Nom: Prenom: Téléphone:
Adresse: C.P. : Ville:
Signature:

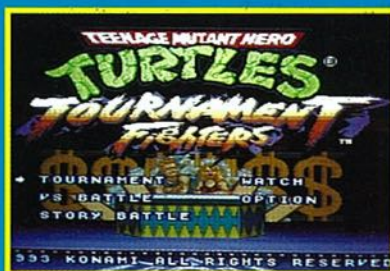
TIPS

SNIN

TEENAGE MUTANT FIGHTERS NINJA TURTLES TOURNAMENT

Cowabunga! Dans la famille "Je lance des cris de guerre débiles, je mange des pizzas et mon quotient intellectuel est au niveau le plus bas", j'appelle les tortues Ninja. Les voilà! Elles répondent toujours présent à l'appel. En attendant, voici tout, et quand je dis tout, c'est tout, sur les TMNT: le code pour jouer avec les boss, le code pour prendre un des livreurs de Domino's Pizza ou de Pizza Hut [NDSAM: pour moi!], etc.

Attention! Tous les tips qui suivent se réalisent sur la page-titre du jeu avec la seconde manette.



Réalisez les tips sur cet écran avec la deuxième manette.

Pour obtenir deux vitesses en High Speed

Rendez-vous dans les options. Vous vous apercevrez que les deux vitesses sont apparues.



Sur la seconde manette, faites, à la page de présentation: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Remarque importante: ce code fournit deux vitesses en High Speed en version française. Sur les versions américaine et japonaise, il vous en donne une troisième.

Pour obtenir 10 crédits en mode Story Battle

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites:

B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X.

Si vous ne vous êtes pas trompé, vous entendrez le bruit d'une explosion.



Allez donc vérifier les options. On vous offre effectivement la possibilité de choisir 10 Continue.



En Story Battle, lorsque vous mourez, vous constatez qu'il vous reste bien 9 Continue. Normal, vous venez en jouant d'en utiliser une.

Pour obtenir les jauges de super-pouvoirs en mode Story Battle

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites:

Haut, Gauche, Bas, Droite, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.

Vous entendrez alors le bruit d'une explosion.



Vous êtes bien en Story Battle...



Et vous avez bien obtenu les jauges de super-pouvoirs.

MCD

THE AMAZING SPIDERMAN VER

Pour obtenir les codes de tous les niveaux

Comme d'habitude, une bande de bandits sème la pagaille dans la ville de New York. Et vous, qui êtes-vous, dans l'histoire?

Le petit Spiderman. Oui! L'homme-araignée en personne. Mais il n'est pas très doué, et c'est à vous de l'aider. Et si vous n'êtes pas doué non plus, c'est moi qui vais vous aider. Comment? Tout simplement en vous refilant les codes de tous les niveaux.

Level 2 : ELECTRO
Level 3 : WALLABY
Level 4 : GALLON 66
Level 5 : FALCON499
Level 6 : HELPINHAND
Level 7 : PUBLIC45
Level 8 : KIDNEY2
Level 9 : PENCIL6

Pour jouer dans le décor des boss en mode Versus

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites: L, R, L, R, L, R, A.



Vous avez le choix entre Metro Train et Studio 6.



Vous avez choisi Studio 6? Comme vous voulez.

Pour jouer avec Karai et Ratking en mode Versus

Faites, sur la page de titre, avec la seconde manette: X, Haut, Y, Gauche, B, Bas, A, Droite, X, Haut.



Ces deux personnages sont invisibles. Ils sont placés au-dessus de Shredder.



Le combat commence...

SUS THE KINGPIN



Et voilà où
vous mènera
le code
PENCIL 6.
Merci
Consoles+!

MCD

CHUCK ROCK 2, SON OF CHUCK

Pour passer de niveau en niveau

Ah! Les programmeurs de Core Design sont aussi malins que les autres. On sacre Chuck Rock vedette, et on le replace dans différents contextes: Chuck Rock 2, Son of Chuck (le fils de Chuck) par exemple, et, bientôt, Chuck Rally, qui mettra en scène les deux protagonistes dans une course du genre Mario Kart. Les bonnes idées, ça se rentabilise. Bref... Moi, je suis là pour vous aider dans Chuck Rock 2. Qu'est-ce qui vous ferait plaisir? Un Select Stage? Pas de problème!

Pendant le jeu, faites Pause, puis: B, A, Droite, C, A, B, A, Gauche. Ensuite, il suffira de remettre la Pause, de maintenir A et d'appuyer sur Droite pour vous rendre au niveau suivant, ou Gauche pour le niveau précédent.



Durant le jeu, faites Pause, puis effectuez le tip. Enclenchez de nouveau la Pause, appuyez sur A et Droite pour...



... passer au niveau suivant, ou sur A et Gauche pour...



... revenir au niveau précédent. Vous pouvez user de ce tip autant de fois que vous le voulez.

Amateurs de foot,
attention!
Voici la super
Recette OCEAN
pour gagner... une télé,
des Super Nintendo,
des jeux Rock'n Roll Racing !

1) Allez à la page 93

2) Prenez vos crayons

3) Ajoutez un peu de réflexion
tout en remuant doucement
vos méninges

3) Pas la peine d'assaisonner.
C'est déjà prêt !

4) Une fois, les ingrédients
mélangés, laissez cuire
quelques instants

5) Après cuisson (le temps de
remplir une carte postale),
pourquoi pas remporter
un super lot ?

Alors courez vite
à vos fourneaux.

Nous vous attendons nombreux !
Et que la recette soit bonne !!!

MD

MISTER NUTZ

Pour plus d'énergie et passer au niveau suivant sans se fatiguer

C'est bien du jeu que nous avons élu Consoles+ d'Or 1993 dans la catégorie plates-formes dont je vous parle. Cet excellent soft, réalisé par deux Français, vaut vraiment le détour. Le code dévoilé ici vous permet de remonter le niveau de vos pastilles d'énergie autant de fois que vous le voulez, et de passer au niveau suivant. Vous êtes tellement nombreux à me dire sur la Hot-Line de Consoles+ que vous avez un mal fou à réaliser ce tip que j'ai décidé de vous l'expliquer avec les photos! Génial, non?

A réaliser sur la seconde manette! Au moment où les nuages de la page de présentation apparaissent, maintenez: L, R, Select et Start. Tout en maintenant ces quatre boutons appuyés, faites: Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Le mot "Start" se transformera alors en "Cheater".



A l'apparition de cet écran, réalisez le tip.



Dès que vous l'aurez fini, le mot "Start" se transformera en "Cheater".



Au cours du jeu, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur L pour remonter votre niveau d'énergie et sur R pour passer au niveau suivant.

SNIN

B.O.B

"Bonjour, comment t'appelles-tu?"

– Je ne m'appelle pas, ce sont les autres qui m'appellent! Mon nom est Bob, James Bob."

Vous venez de lire un passage de l'interview exclusive effectuée par Consoles+ dans les locaux d'Electronic Arts. Etonnant, non? Toujours est-il que B.O.B, pour rentrer chez lui, va avoir besoin d'un coup de main, surtout si vous n'êtes pas un pro du paddle. Pour cela, il faut tricher. Ce n'est

pas beau, je sais, mais de temps en temps...

"Bidibidi.

– Merci, B.O.B, au revoir!"

Pour avoir des armes infinies

Entrez le password 196420.



Tapez ce code, validez-le. La mention "Invalid Password" apparaîtra. N'en tenez pas compte...



... et commencez le jeu normalement. Votre jauge affiche dès le départ 99 pour les munitions et 09 pour les objets. Dément, non?



Au lieu de taper le code 171058, entrez: 191058.



... Et vous voici dans la deuxième série de niveaux, par exemple avec 99 vies et 09 pour chaque objet.

Pour avoir 99 vies et votre jauge d'objets à 09 dans n'importe quel niveau

Lorsque vous obtenez un password, remplacez le deuxième chiffre par 9.

36 15

Le Maître du Jeu **VIDEOFIL**

Pose tes questions, en direct, aux Maîtres du Jeu

Trucs, astuces, codes, solutions complètes
de plus de 650 jeux consultables 24h/24h

Du 1er au 30 juin 94 sur 36 15 VIDEOFIL

Gagne 2 consoles 3 DO

et plus de 150 jeux FIFA SOCCER (SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE) !

CONCOURS



FIFA SOCCER

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS



FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

Tous les jours

3615 VIDEOFIL

Récompense*

15 GAGNANTS :

150 jeux vidéo FIFA SOCCER
(SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE)
et des CENTAINES DE CADEAUX.

Et en plus, en jouant au

TIR AU BUT gagne ta

CONSOLE 3 DO

ainsi que des dizaines de jeux vidéo
et des CENTAINES
DE CADEAUX



MEDIAPROGRES - 36 15 VIDEOFIL - 2.19F/mn

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeu,
leur poser tes questions et consulter les trucs
et astuces des meilleurs jeux vidéo par téléphone au :

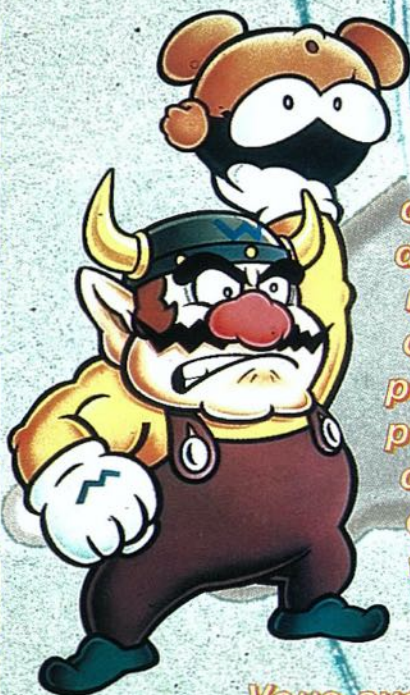
36 70 93 93

8.76 F, puis 2.19F/mn

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3

Légendes

	Cases cachées et invisibles
	Permet à Wario de voler un court instant
	Lot de 10 pièces d'or
	1 pièce d'or
	Dote Wario d'un casque à cornes
	Clef donnant accès aux salles aux trésors
	Dote Wario d'un casque à cornes
	Dote Wario d'une tête de dragon
	Rend Wario invincible un court instant
	Surprise!
	10 cœurs



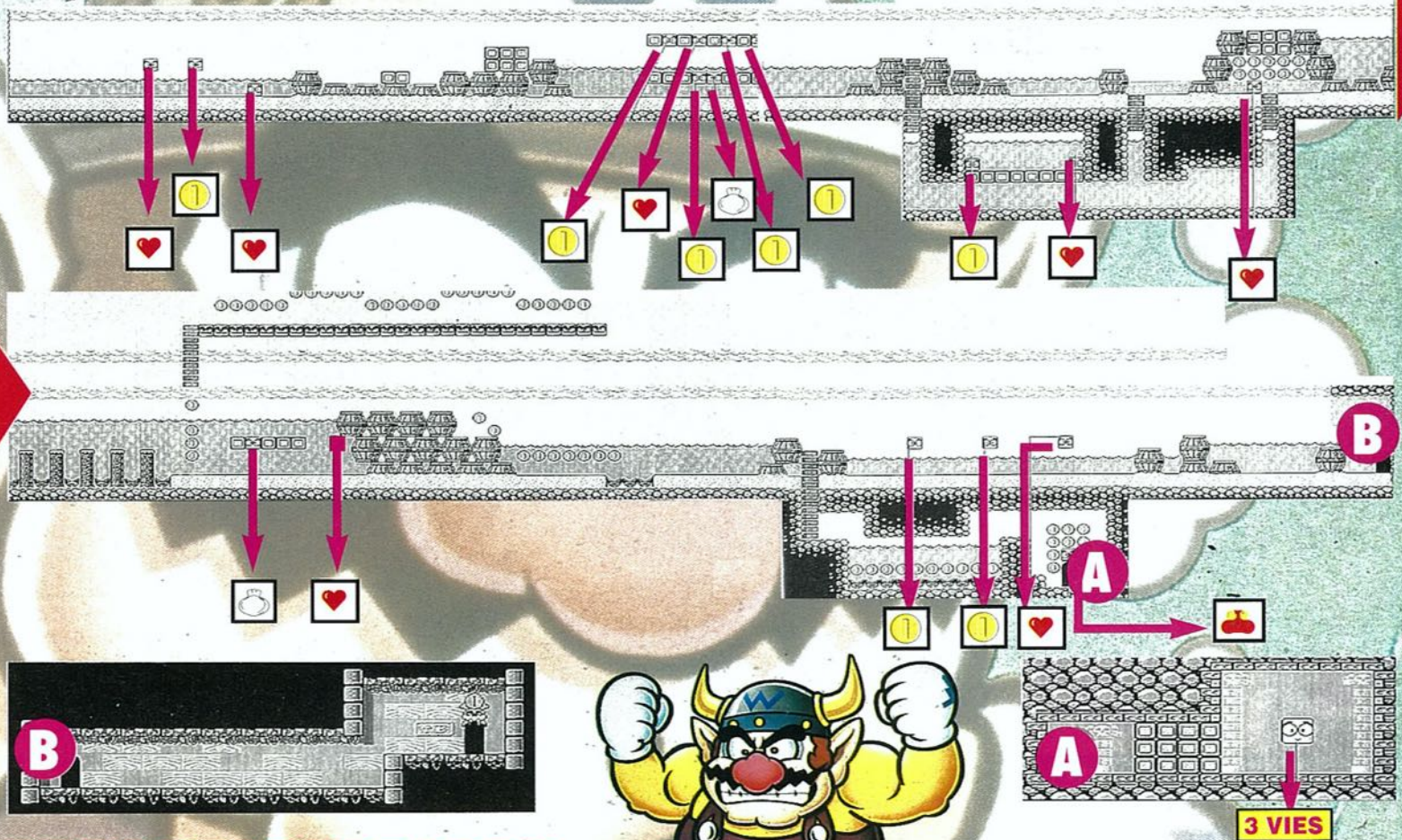
Juin 1994: sortie nationale de Wario Land, Super Mario Land 3 sur Game Boy. Pour cet excellent et immense soft, dans la droite ligne du meilleur Mario, nous nous devons de vous donner un petit coup de main. Ainsi, au fil de ces six pages de dossier Wario, vous pourrez retrouver les plans et quelques astuces pour les premiers niveaux. Histoire de partir sur de bonnes bases, nous vous expliquons comment vaincre le premier boss. Nous vous dévoilons aussi l'emplacement des deux premières salles aux trésors, jusqu'alors inviolées par l'homme.

Vous avez décidé de récupérer la statue de la princesse Toadstool avant Mario? Vous voulez vous approprier les différents trésors des pirates? Eh bien, à Consoles+, nous sommes prêts à vous aider. Et si vraiment, par la suite, vous restez coincé, n'hésitez pas à nous appeler sur la Hot-Line de Consoles+, au 46.62.28.02, les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 h 30, et seulement à ces horaires-là, et nous vous aiderons. Good luck...

Sam

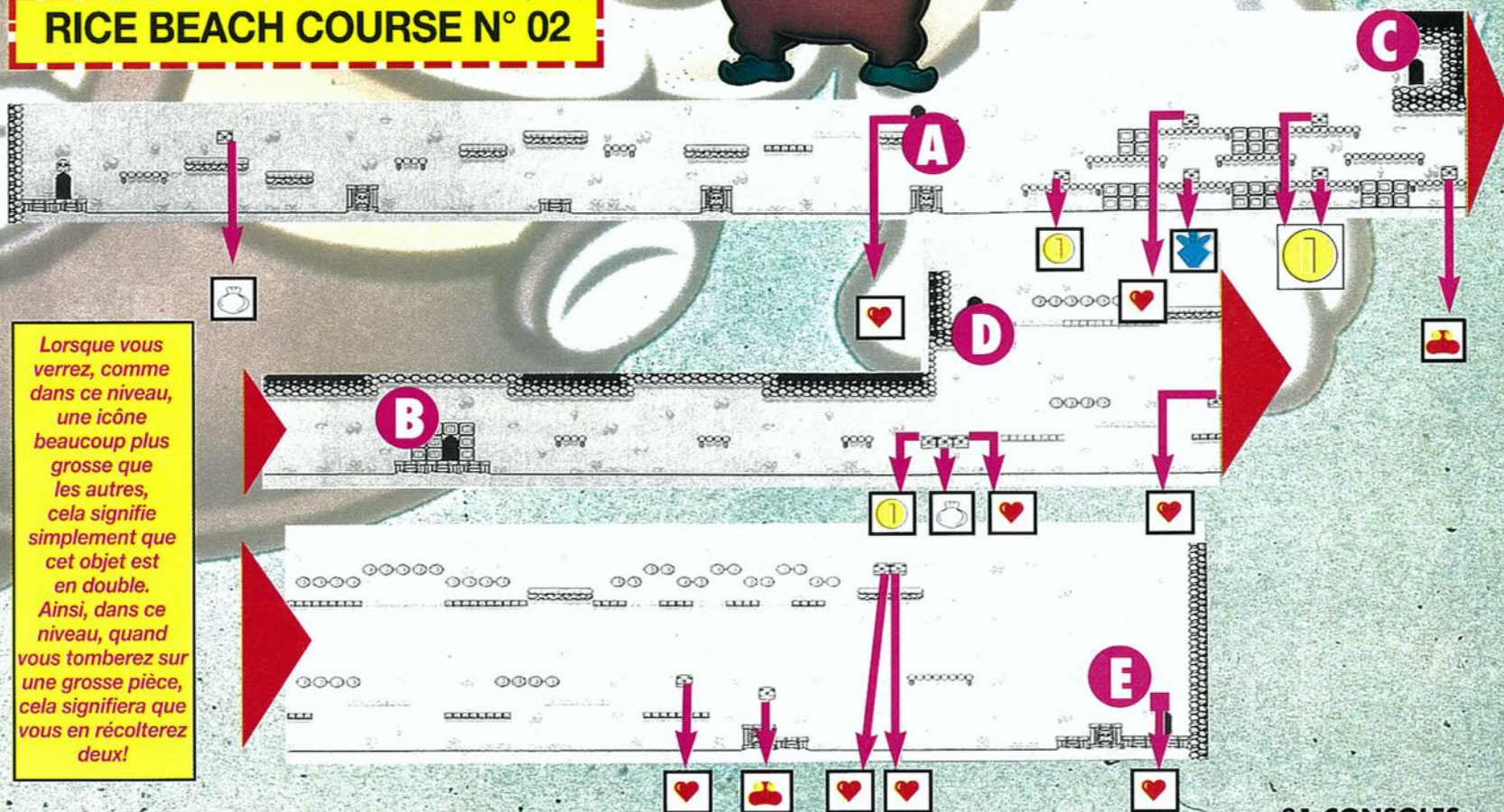
RICE BEACH COURSE N° 01

Voici le premier niveau du jeu. Profitez-en pour vous entraîner, et récupérez le maximum d'objets car la route va être très longue et de plus en plus difficile.



RICE BEACH COURSE N° 02

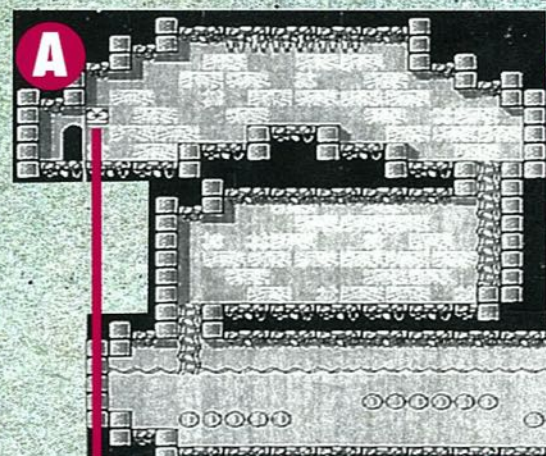
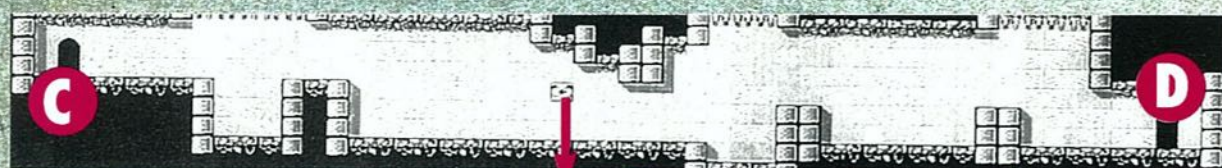
Lorsque vous verrez, comme dans ce niveau, une icône beaucoup plus grosse que les autres, cela signifie simplement que cet objet est en double. Ainsi, dans ce niveau, quand vous tomberez sur une grosse pièce, cela signifiera que vous en récolterez deux!



WARIO LAND PLANS

RICE BEACH COURSE N° 02 SUITE

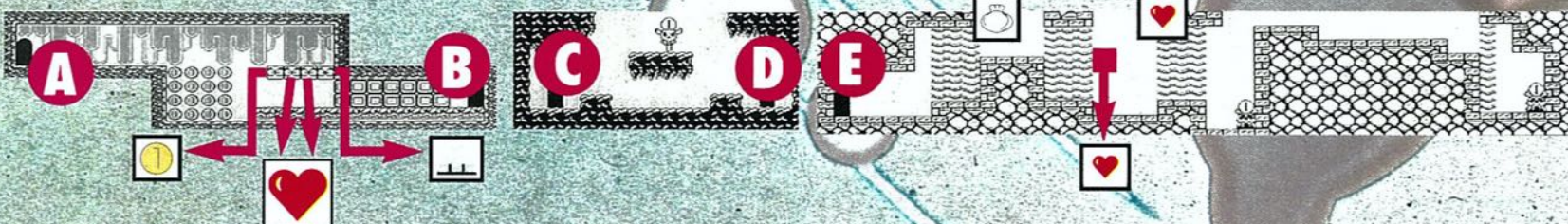
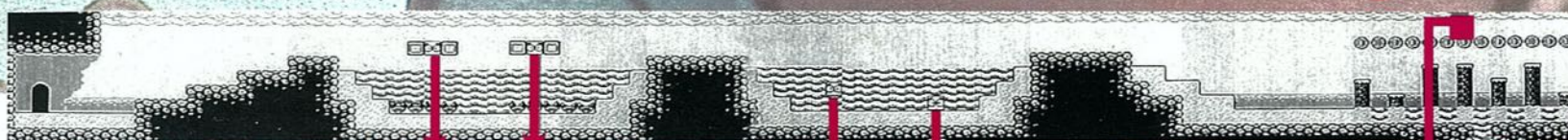
Ici, pas de lézard: suivez tout simplement le chemin, et vous arriverez à la fin. Je vous conseille de garder pour le niveau suivant la tête de dragon qui permet à Wario de cracher du feu. Elle sera très utile pour détruire les ennemis et les blocs de pierre...



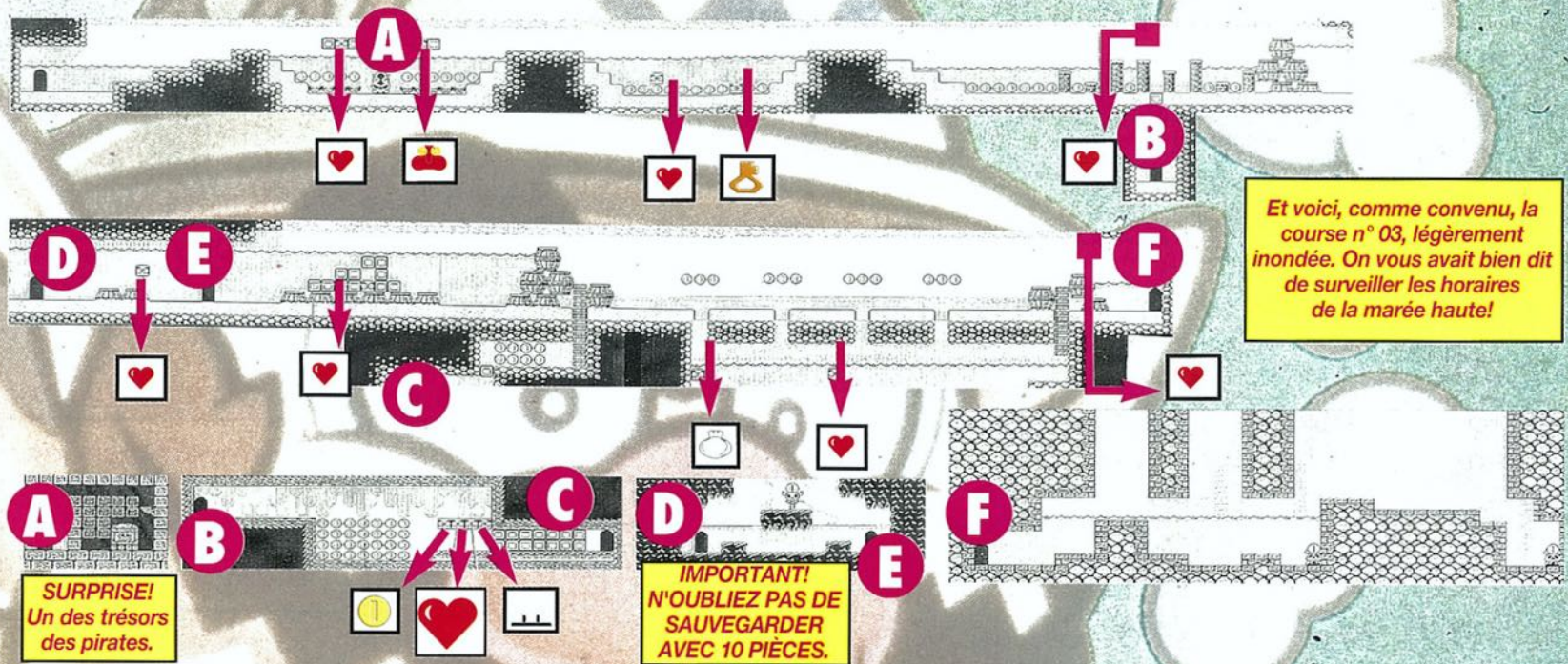
IMPORTANT!
N'OUBLIEZ PAS DE
SAUVEGARDER AVEC
10 PIÈCES, PRÈS DE LA
SORTIE B.

La troisième course est assez spéciale. Elle possède deux sorties, mais, en plus, le niveau sera (légèrement) différent lorsque vous aurez battu le boss de Rice Beach. En effet, une fois la tortue vaincue, la plage sera recouverte par la marée montante et, par conséquent, le niveau sera un peu inondé. Qui sait, grâce à cela vous trouverez peut-être d'autres choses intéressantes dans le niveau...

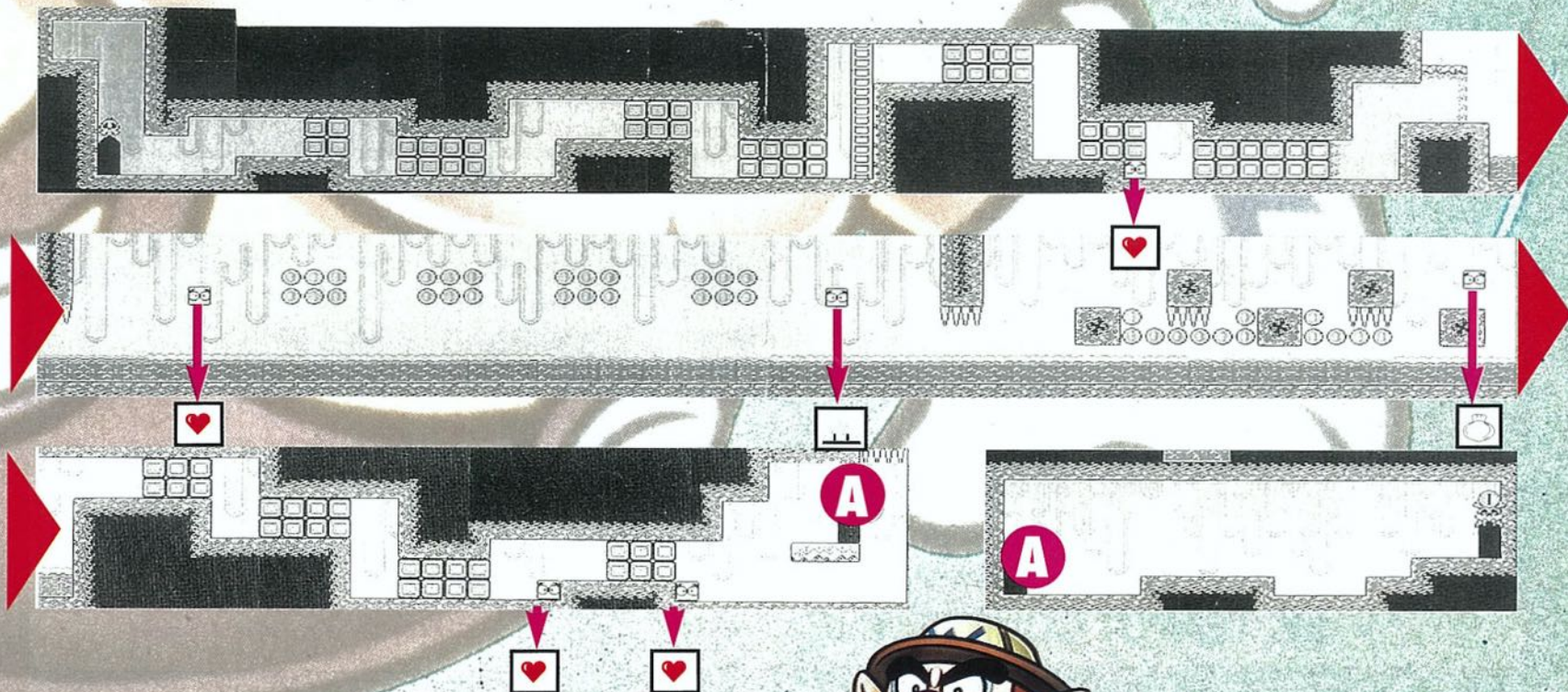
RICE BEACH COURSE N° 03



RICE BEACH COURSE N° 03 SUITE



RICE BEACH COURSE N° 04



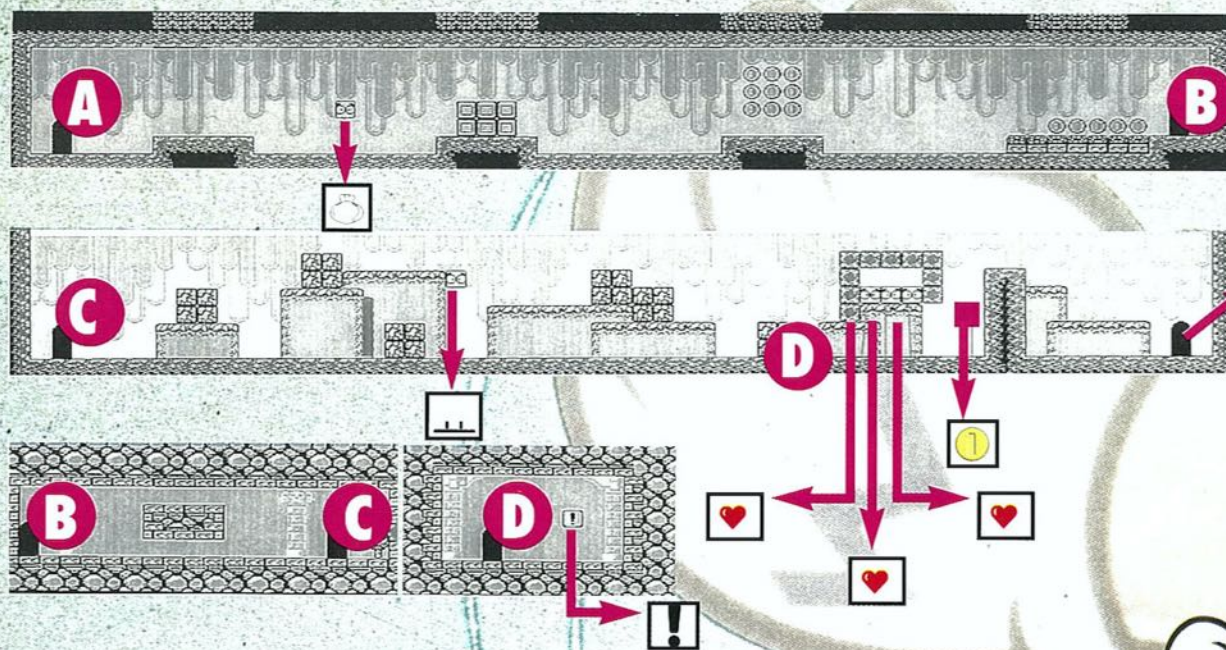
RICE BEACH COURSE N° 05



Rice Beach Course n° 05 est le niveau du premier boss. Faites très attention à vous. Vous aurez besoin d'être grand pour le vaincre. Allez, courage...

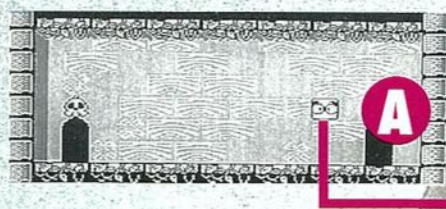
WARIO LAND PLANS

RICE BEACH COURSE N° 05 SUITE

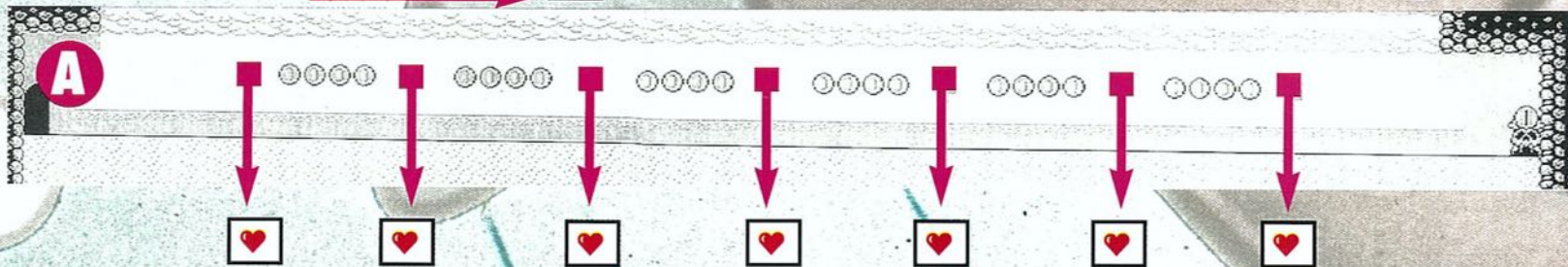


Voici le premier boss que vous rencontrerez dans le jeu. Pour le vaincre, attendez qu'il soit face à vous, comme sur le dessin ci-dessus, et foncez dans le tas. Mais attention, toujours de face...

RICE BEACH COURSE N° 06

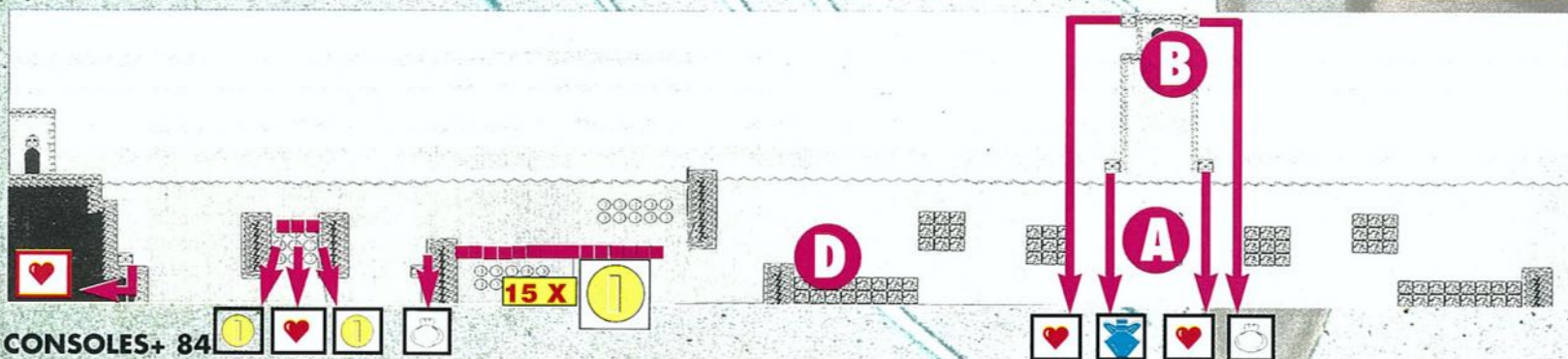


Ici, rien de bien particulier. Juste quelques cases cachées. Et derrière ces cases, des cœurs. Comme si Wario en avait besoin...? L'entrée de ce niveau est cachée dans Rice Beach Course n° 03.

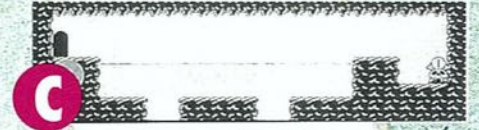
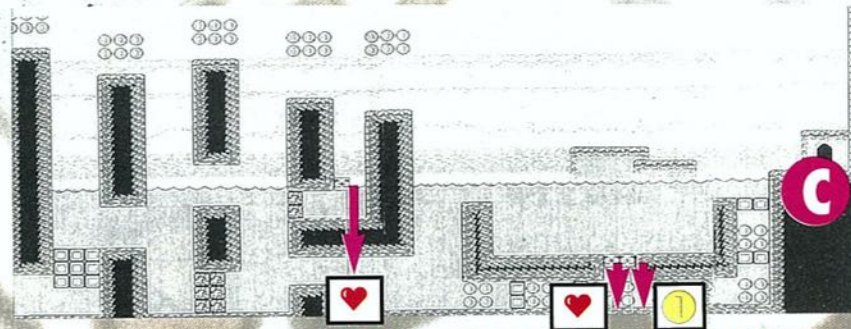


Mt. TEAPOT COURSE N° 07

Une fois sous la ligne des blocs invisibles, vous ne pourrez plus remonter, ou alors il faudra faire un détour. En revanche, vous pourrez récupérer 15 pièces d'or.



WARIO LAND PLANS



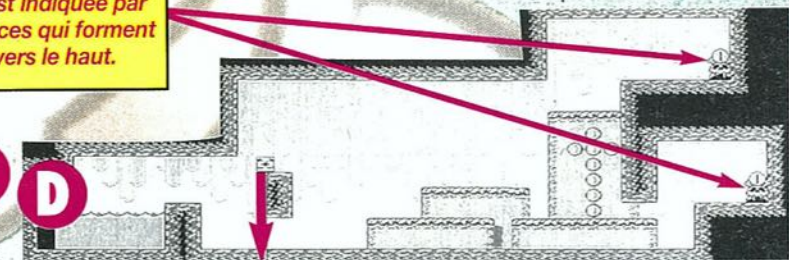
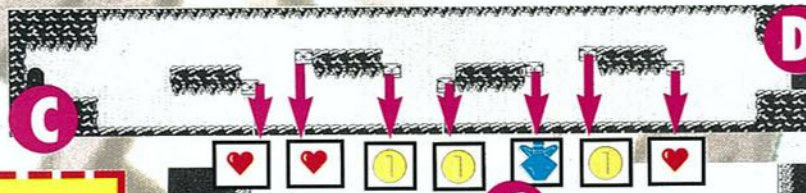
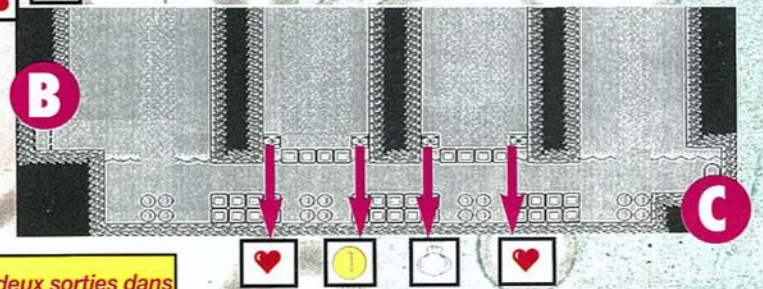
Pour accéder à l'entrée D qui vous mène dans la salle des 3 vies, il ne faut surtout pas être en petit Wario.



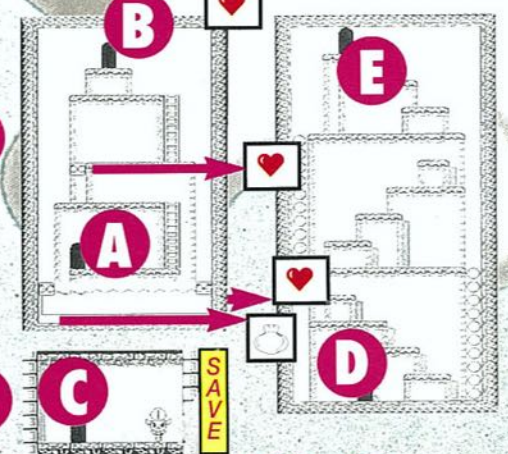
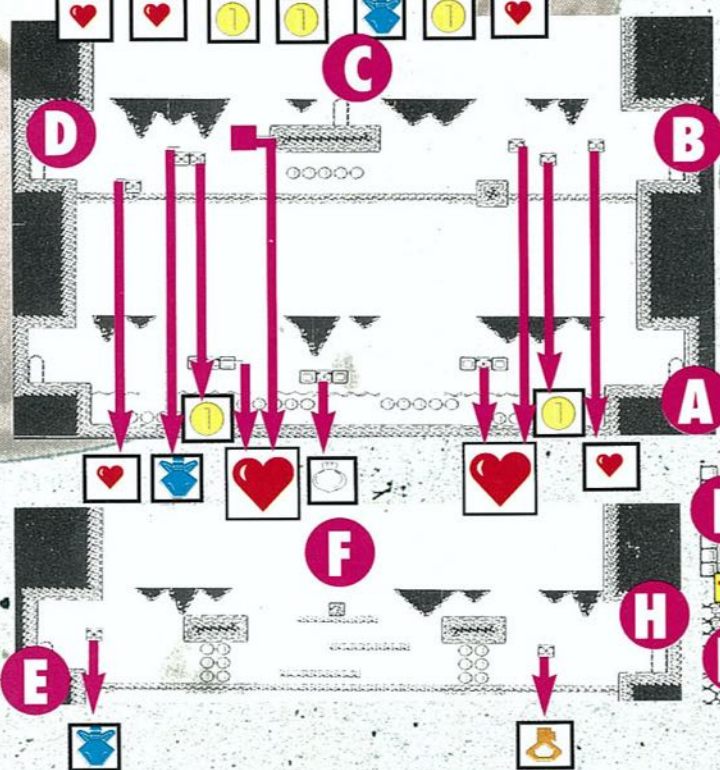
Mt. TEAPOT COURSE N° 08



Attention! Il y a deux sorties dans ce niveau. Ne manquez pas la seconde: elle est indiquée par une série de pièces qui forment une flèche vers le haut.



Mt. TEAPOT COURSE N° 09



Le deuxième trésor des pirates! Attention l'entrée F qui permet d'y accéder est invisible.

REMERCIEMENTS À:
NINTENDO FRANCE,
NINTENDO OF AMERICA,
ET SWITCH.

Wolfenstein 3D



B.J. Blazkowicz, 29 ans, cherche mission sanglante. Urgent!

Attendu depuis pas mal de temps maintenant, voici enfin venir sur nos consoles Super Nintendo Wolfenstein 3D.

Amateurs de couloirs sombres, adoreurs des catacombes et maniaques de la gâchette, ce jeu est fait pour vous!

Wolfenstein 3D vous permet d'incarner un ex-espion, B.J. (Bon Jovi?) Blazkowicz. Après avoir fait vos preuves d'homme d'action sur le terrain, vous êtes maintenant au service du président de votre pays. Ce dernier vous envoie souvent sur des missions suicide de la plus haute importance. Tel un professionnel, vous vous contentez de mener vos tâches à bien, et de revenir vivant.

Wolfenstein 3D vous propose ainsi de revivre les six dernières missions de ce super-héros des temps modernes. Vous devrez donc vous échapper des prisons d'un donjon, débarrasser le monde

d'un infâme scientifique, détruire le laboratoire du docteur Schabbs, récupérer les plans d'attaque d'une guerre chimique, réduire à néant le chevalier de la Mort (un mutant effroyable) et, enfin, assassiner le comte du château de Wolfenstein!

Autant vous dire que ces missions ne seront pas de tout repos! Armé au départ d'un simple pistolet, vous découvrirez au fil des différents niveaux de nouvelles armes bien plus efficaces et destructrices: un fusil mitrailleur, une mitrailleuse, un lance-grenades ou encore un lance-flammes! Faites attention aux gardes qui hantent les étages du château, car même si leur puissance de feu est relativement faible, leur nombre fait leur force! Des passages secrets fourmillent dans tous les niveaux, regorgeant de trésors allemands, de trousseaux de premiers secours et de nouvelles armes. A vous de les découvrir! Maintenant que vous êtes briefé sur le jeu, il ne vous reste plus qu'à empoigner votre manette et à pénétrer dans le château de Wolfenstein. Mais attention: beaucoup y sont entrés, peu en sont ressortis!

QUELQUES BOSS

Les boss de fin de niveau sont impressionnants sur bien des points: taille, armement, résistance, ils ont tout pour eux! Seules les armes les plus puissantes vous en débarrasseront.



Le boss du niveau 1-3. Vous avez peut-être des renseignements à lui demander?



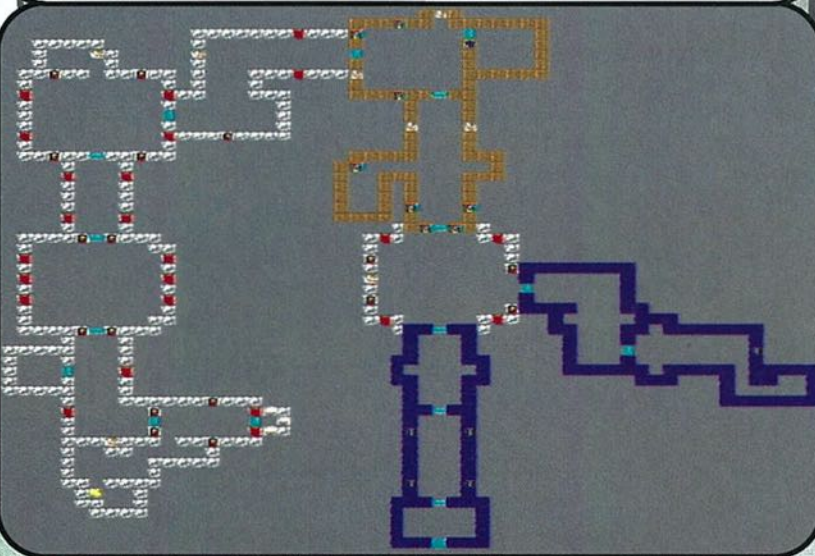
Le boss du niveau 2-4 ressemble beaucoup au premier boss. Il est cependant bien plus dangereux!



Où se trouve le passage secret? Derrière cet arbuste, cet aigle impérial ou bien ce rideau rouge?

LE NIVEAU 1-1

Tous les passages secrets ont été découverts. Observez attentivement la carte pour, à votre tour, les déceler.



AVIS

oui!



NIICO

En branchant ma console Nintendo, je m'attendais à découvrir un jeu dans le style de Dungeon Master: une vue en 3D défilant écran après écran, sans aucun scrolling. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que Wolfenstein 3D proposait un jeu tout en mode 7. Ainsi, nous avons vraiment l'impression d'être à la place du héros. L'écran défile devant nos yeux sans jamais ralentir, et ce quel que soit le nombre de sprites affichés. Le fait de devoir découvrir des passages secrets et de nouvelles armes est très attractif et renouvelle sans cesse l'intérêt du jeu. La musique varie selon les niveaux et les bruitages collent parfaitement à l'atmosphère oppressante des différents tableaux.

Wolfenstein 3D est, à mon avis, l'un des meilleurs jeux d'aventures/action sur la Super Nintendo. C'est simple, quand on commence à y jouer, on ne peut plus s'arrêter!

stein



SUPER NINTENDO REVIEW

LES OBJETS

Que serait un jeu d'aventures/action sans objets à glaner? Un mauvais jeu d'aventures/action, pardii! Tout au long des différents niveaux, vous trouverez les ustensiles indispensables au bon déroulement de vos missions.



Cette caisse de munitions vous servira à recharger sans problème votre pistolet mitrailleur.



Cette caisse est destinée à votre bazooka (si toutefois vous en possédez un!). Vous y trouverez cinq grenades.



Cette trousse de secours vous sera fort utile, et souvent indispensable, pour panser vos plaies.



Cette appétissante cuisse de poulet remontera juste ce qu'il est nécessaire vos points de vie.



Quel trésor, mes amis! Si vous parvenez à les dérober tous, un bonus vous attend à la fin du niveau!



Cette icône est une Extra-Life! Il y en a au moins une dans chacun des niveaux. A vous de les trouver.



Cette clé en argent ouvre les portes de couleur grise.



La clé en or, elle, ouvre certaines portes blanches.



Après de longues heures de galère à errer dans les couloirs du château, voici enfin la porte de sortie!

Cette sacoche contient non seulement votre 4-heures, mais elle vous permettra aussi d'emmagasiner plus de munitions. Très utile!



LES ARMES

Sans elles, vous ne pourriez jamais terminer ce jeu! Les nouvelles armes sont souvent cachées dans les passages secrets, tout comme leurs recharges. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir!



Le fusil mitrailleur est la première arme que vous découvrirez dans le jeu. En maintenant le bouton de tir enfoncé, vous cracherez des rafales d'une balle.



La mitraillette est fort utile quand les ennemis sont nombreux à l'écran. Elle tire des rafales de deux balles! Attention à votre compteur de munitions!



Le bazooka est très puissant. Il détruit n'importe quel ennemi du premier coup (excepté les boss). Attention, ses munitions sont rares.



Cette arme est un subtil mélange de lance-grenades et de lance-flammes: vous envoyez des balles qui explosent au contact des ennemis. Très efficace!

LES ENNEMIS

Le château de Wolfenstein regorge de mille et un dangers. Les ennemis que vous rencontrerez dans cette aventure sont plus ou moins dangereux. Les hommes de garde du comte de Wolfenstein sont nombreux, et c'est là toute leur force. Les rats, devenus géants après des manipulations génétiques, et autres bestioles sorties des laboratoires du docteur Schabbs sont eux aussi de la partie. Une seule solution s'impose: tirez dans tout ce qui bouge!



Les soldats en bleu, aussi appelés gardes d'élite, sont plus coriaces à détruire, car plus puissants.



Les mutants, résultats de manipulations génétiques, attaquent en bande. Les dégâts qu'ils vous font subir sont importants.



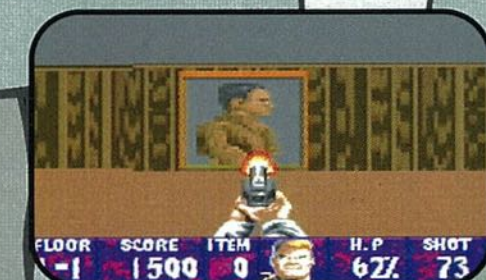
Les soldats vêtus de marron sont les premiers ennemis que vous rencontrerez. Leurs coups sont assez faibles, et ils sont faciles à éliminer.



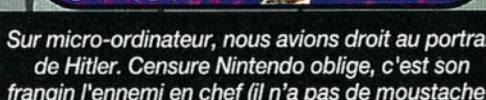
Ne prenez surtout pas ces personnages en blanc pour des infirmiers: il s'agit d'officiers. Leur puissance de destruction est assez élevée.



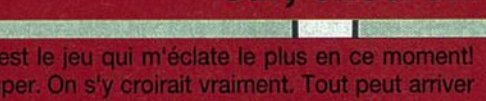
Les rats sont peu dangereux et très faciles à éliminer: une seule balle suffit à les détruire. Brigitte Bardot va encore lancer des pétitions!



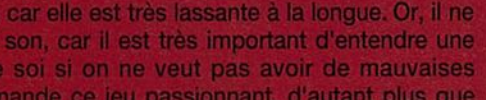
Sur micro-ordinateur, nous avons droit au portrait de Hitler. Censure Nintendo oblige, c'est son frangin l'ennemi en chef (il n'a pas de moustache).



Après un rude combat, il n'est pas rare de voir traîner sur le sol les carcasses de vos ennemis. Beurk, ne marchez pas dessus!



Sur micro-ordinateur, nous avons droit au portrait de Hitler. Censure Nintendo oblige, c'est son frangin l'ennemi en chef (il n'a pas de moustache).



Après un rude combat, il n'est pas rare de voir traîner sur le sol les carcasses de vos ennemis. Beurk, ne marchez pas dessus!



SUPER NINTENDO REVIEW



ÉDITEUR: IMAGINEER
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURES/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 83%

Un écran-titre magnifique, ainsi qu'une démonstration des niveaux.

GRAPHISMES 70%

Il faut se faire à la pixellisation, qui devient très importante près des décors ou des sprites!

ANIMATION 80%

Pas de ralentissement à signaler. Tout baigne.

MUSIQUE 84%

Un morceau par niveau. Bien que basés sur des mélodies simples, ils sont angoissants à souhait.

BRUITAGES 86%

Chaque action importante est ponctuée par un jingle sonore excellent et parfois digitalisé!

DURÉE DE VIE 88%

Les différents niveaux proposés sont de plus en plus longs et difficiles à terminer.

JOUABILITÉ 90%

Les différentes actions à effectuer avec la manette sont bien étudiées. Ultra-jouable!

INTERET 92%

Les amateurs du genre peuvent se ruer sur cette cartouche, les autres doivent absolument l'essayer. Quand on commence, on ne peut plus s'arrêter!

AVIS

oui, encore!!!

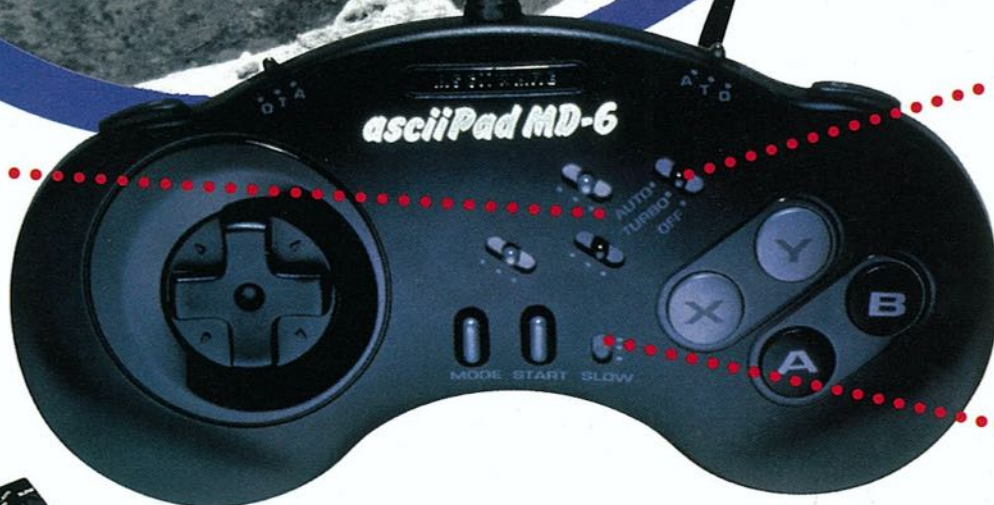


A.H.L

J'adore Wolfenstein 3D! c'est le jeu qui m'éclate le plus en ce moment! Je trouve son ambiance super. On s'y croirait vraiment. Tout peut arriver lorsque l'on ouvre une porte: un chien peut vous sauter à la gorge, un groupe de soldats se ruer sur vous, ou encore, quand une pièce vous semble vide, soudain un ennemi planqué vous tirer dessus par derrière. Seule la musique me gave, car elle est très lassante à la longue. Or, il ne faut surtout pas couper le son, car il est très important d'entendre une porte qui s'ouvre derrière soi si on ne veut pas avoir de mauvaises surprises. Je vous recommande ce jeu passionnant, d'autant plus que l'utilisation de la 3D renouvelle le genre et qu'il n'en existe aucun autre de ce type sur console. De plus, une fois que l'on a terminé le jeu, on peut encore le reprendre depuis le début en essayant de trouver tous les passages secrets et les nombreux trésors cachés un peu partout. Après avoir fait un carton sur PC, Wolfenstein 3D mérite d'obtenir le même succès sur SNIN (et bientôt sur MD), et j'espère que Doom suivra (c'est la suite, avec des aliens cette fois). Incontournable!



VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN



TURBO AUTOMATIQUE

TURBO INDEPENDANT

RALENTI



Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive

et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Avec la coupe du monde de football aux Etats-Unis, les jeux de football se multiplient sur consoles. Rendez-vous compte, c'est près de six nouveaux jeux (toutes machines confondues) qui sont attendus pour le mois de juin. Croyez-moi, la lutte pour la première place va être féroce!

FIFA International Soccer dispose plus d'un atout dans son jeu pour prétendre au titre de meilleure simulation de football de l'année: des options à n'en plus finir, des dizaines de sprites différents pour animer chacune des multiples actions et, enfin, la possibilité de jouer jusqu'à cinq joueurs simultanément. De plus, cette simulation de foot bénéficie de la notoriété d'une précédente version, sortie sur Megadrive l'année passée et élue Consoles+ d'or dans la catégorie des simulations sportives. On ne pouvait rêver meilleure publicité. Alors, cette conversion sur Super Nintendo, c'est du tout bon ou du réchauffé sans saveur? FIFA International Soccer propose une vue du terrain de trois quarts, ce qui donne une profondeur du terrain vraiment exemplaire: du 16/9^e grand luxe pour pas un rond! Côté graphismes, je vous l'ai annoncé précédemment, les programmeurs d'Electronic Arts n'ont pas chipoté sur les moyens. On ne dénombre pas moins d'une demi-douzaine de sprites différents par action. Par exemple, sept sprites ont été nécessaires pour animer un retourné, et encore six autres pour le plongeon du gardien. Plus poussé, c'est impossible! Le fruit de ce travail herculéen est vraiment stupéfiant. Par ailleurs, FIFA International Soccer dispose d'une palette vaste et complète d'options, qui constituent un des points forts de cette cartouche. Chacun de vous y trouvera son bonheur: vous pourrez paramétrer vos matchs comme vous l'entendez. C'est à vous, par exemple, de décider de la présence ou de l'absence d'un arbitre (dans ce dernier cas, bonjour la castagne sur le terrain), de la durée de chacune des deux mi-temps, d'actionner les hors-jeu, de choisir votre équipe parmi une bonne cinquantaine, de jouer en mode Simulation ou en mode Action... A tout instant du match, un ralenti d'une grande qualité vous permet de voir et revoir l'action précédente. La manette se transforme alors en véritable magnétoscope. FIFA International Soccer, vous l'aurez compris, est certainement la simulation de football la plus complète du marché... peut-être au détriment de la jouabilité!



Balle pleine lucarne. Le gardien ne peut absolument rien faire!

LES OPTIONS - PARTIE 1

Eh bien, oui, il y a tellement d'options dans cette cartouche de jeu qu'un seul encadré ne suffit pas à toutes les contenir! Je vous propose donc dans un premier temps d'étudier les options principales du jeu, celles auxquelles on a accès avant de se lancer dans une partie.



Les six premières options vont vous diriger vers une multitude d'autres choix. Dur de ne pas s'y perdre!



Les options de jeu vous permettent de moduler tous les éléments de jeu: temps de jeu, fautes, hors-jeu...



... type de terrain, gardien automatique ou manuel, son stéréo, musique ou non, présence de la barre de puissance... Argh! je ne m'y retrouve plus!



Le choix des équipes va être délicat: trente équipes sont proposées. On retrouve la France, la Belgique, le Brésil, la Grèce, la Corée du Sud, l'Ecosse, la Suisse...



Le tournoi oppose huit équipes, réparties en deux poules. Ces équipes s'affronteront dans un mini-championnat.



Avant de voir les deux équipes s'affronter, nous avons droit à l'exposé de leurs caractéristiques: rapidité, technique du shoot, défense, attaque...

REVIEW

ARRÊT SUR IMAGE!

Vu le nombre de sprites programmés, il n'est pas étonnant de voir quelques scènes spectaculaires durant la partie. C'est un plaisir pour les yeux et cela fera même rigoler votre grand-mère!



Après s'être pris un but, joueurs et gardien sont vautrés sur le sol et pleurent à chaudes larmes!



Il est possible de jouer de l'épaule. Le résultat est immédiat: un plongeon digne d'un grand nageur!



Le bonheur se lit sur le visage et le corps de ce footballeur: il vient de marquer un superbe but!



Le tackle est un moyen très efficace de récupérer des ballons dans les pieds des adversaires. Il est aussi très délicat à réaliser!



Magnifique tête plongeante de l'attaquant italien (celui qui est sur la gauche). Alors, but ou pas but?



Au ralenti, on apprécie grandement la manière dont vient d'être poussé le joueur. C'est pas du chiqué!

AVIS

oui, mais...



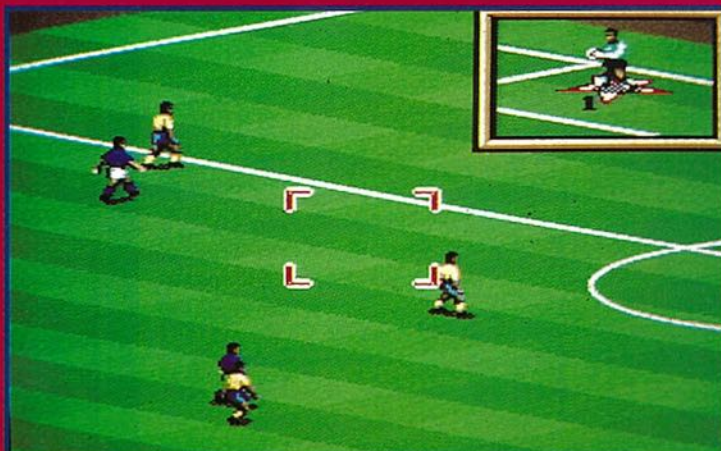
NIICO

Il est vrai que FIFA International Soccer dispose de plus d'un atout dans son jeu pour nous en mettre plein la vue: des tonnes et des tonnes d'options, des multitudes d'animations différentes, la possibilité de jouer à cinq... Mais cela ne doit pas nous faire oublier une chose: la maniabilité et la jouabilité. C'est simple, dès lors qu'un joueur reçoit le ballon dans les pieds, son contrôle devient lamentable et sa lenteur sidérante. On

appuie vraiment fort sur le pad de direction en pensant que le joueur se déplacera plus vite. Bien évidemment, il n'en est rien, et l'envie de fracasser sa manette contre le sol devient bientôt irrésistible! De plus, ce jeu ne profite aucunement des possibilités de la Super Nintendo: pas de mode 7, pas de rotation, pas de zoom durant les parties. Pitoyable! Le fait de pouvoir jouer à cinq n'arrange rien: je les sens bien, les matchs qui dégénèrent en baston générale dans le salon! Non, décidément, pour moi, il n'y a qu'un bon jeu de foot sur SNIN, et c'est Eric Cantona Football! Qu'on se le dise!



A la suite de cette faute honteuse, l'arbitre porte immédiatement le sifflet à ses lèvres. Le carton jaune n'était pas loin!



Une sorte de viseur nous permet de déterminer l'endroit auquel la balle va retomber. Plus précis, tu meurs!

REVIEW

LES OPTIONS - PARTIE 2

Voici maintenant les options qui sont accessibles durant la partie. A n'importe quel instant du jeu, le fait d'appuyer sur Start vous amène dans de nouvelles options. Mais que fait la police?



La stratégie d'attaque vous propose, par exemple, d'effectuer de grandes relances vers les attaquants.



Voici un type de défense parmi une demi-douzaine. Vous trouverez forcément votre bonheur!



Cette tactique d'attaque vous propose "le tout ou rien". C'est-à-dire "le rentre-dedans". On force dans l'as, les p'tits gars!



Voici maintenant la formation générale de l'équipe sur le terrain. Là aussi, une demi-douzaine de possibilités vous sont proposées.



A chaque instant de la partie, les statistiques des équipes vous attendent. Très utile et fort sympathique.

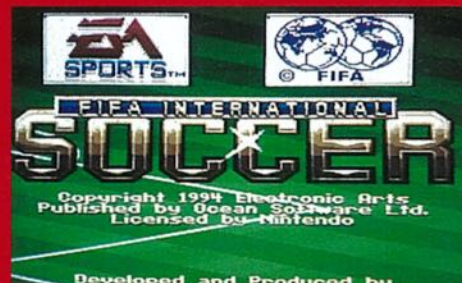
AVIS

oui, mais...



SPY

Où est celui qui veut me faire croire que FIFA Soccer est le meilleur jeu de foot sur SNIN? Hein, où il est que je l'étripe? Sur le plan de la simulation, il n'y a pas de doute, c'est le meilleur. Les joueurs sont superbement animés, le maniement est très évolutif, et les options sont plus que conséquentes. Mais il manque une chose essentielle qu'un terme anglais désigne à merveille: le fun. Franchement, je ne me suis pas véritablement amusé et je peux vous assurer que j'y ai passé du temps, sur ce jeu. Au début, on essaye de comprendre comment déplacer les joueurs et comment les faire aller plus vite. On tâtonne, on s'interroge, on n'y arrive pas, on commence à s'énervier, et, après une bonne poignée d'heures, on s'habitue. Mais quel bazar, mes aïeux, quel bazar avant de se faire la main. En plus, l'idée du jeu à cinq est géniale, c'est un véritable plaisir que de se faire des parties à plusieurs. Mais mettez cinq joueurs de niveaux différents sur le terrain, et vous allez vite comprendre que c'est moins drôle (surtout pour les plus mauvais!). Bien sûr, ces constatations n'engagent que moi. Les authentiques accros pourront peut-être voir les choses autrement... en tout cas, je l'espère.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE FOOTBALL
5 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTE: VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 88%

La présentation est assez simplette, mais les écrans d'options sont très clairs.

GRAPHISMES 80%

Les sprites sont nombreux, mais on a vu beaucoup mieux sur la SNIN!

ANIMATION 84%

Des sprites partout, une multitude de positions différentes, mais une animation un peu saccadée.

MUSIQUE 70%

Ceux qui aiment la techno seront ravis (encore que...). Les autres se feront un plaisir de l'annuler.

BRUITAGES 88%

La foule hurle sa joie lors des actions chaudes. Ambiance assurée.

DUREE DE VIE 90%

Le fait de pouvoir y jouer à cinq vous fera revenir souvent devant votre écran.

JOUABILITE 70%

Les joueurs répondent lentement aux commandes: irritant!

INTERET 87%

Le côté simulation est parfait, mais la jouabilité, essentielle dans ce type de jeu, a été oubliée!

FIFA INTERNATIONAL

SOCCER

LE SUPER CONCOURS



**A VOS CRAYONS!!!
VOICI LES
QUESTIONS...**

**GAGNEZ UNE TELE,
DES SUPER NINTENDO,
DES JEUX
ROCK'N ROLL RACING!**

1 - Que veut dire F.I.F.A.?

- a) Fédération Internationale de Football Association
- b) Fédération Internationale de Football Amateur

2 - Dans quel pays se déroule la coupe du monde 1994?

- a) Angleterre
- b) Etats-Unis
- c) France

3 - Lequel de ces 3 joueurs n'a jamais été gardien de but de l'équipe de France?

- a) Joël Bats
- b) Bernard Lama
- c) Joseph-Antoine Bell

4 - Quelle est la meilleure performance de l'équipe de France dans une coupe du monde?

- a) Vainqueur
- b) Finaliste
- c) Demi-finaliste

Extrait du Règlement

Ce tirage au sort est sans obligation d'achat. Renvoyez les réponses **uniquement sur carte postale**. Seuls participeront au tirage les bons de participation arrivés **avant le 6.07.94 minuit** (cachet de la poste faisant foi) à **CONSOLES+ - CONCOURS FIFA / 75754 PARIS CEDEX 15**. Une seule participation par foyer. Le règlement complet est déposé auprès de l'Etude SIMONIN & CONTY et sera adressé à toute personne qui en fera la demande au Service Promotion de CONSOLES+ - 75754 PARIS CEDEX 15 (timbre d'affranchissement remboursé sur simple demande accompagnée d'un RIB)



NEO GEO REVIEW

Le sport en vogue au milieu des années 2000 n'est autre que le Windjammer. Un sport violent autant qu'éprouvant, où vous n'aurez qu'un Frisbee et vos jambes pour vaincre. Accrochez-vous, ça va décoiffer...

Les recettes les plus simples sont toujours les meilleures, c'est bien connu... Deux joueurs s'affrontent sur un terrain de tennis futuriste et doivent envoyer un Frisbee au fond du court de l'adversaire. Le nombre de points varie en fonction de l'endroit où vous avez placé le Frisbee (il existe des zones à trois ou à cinq points) ou si le Frisbee tombe sur le sol du terrain adverse (deux points). Vous aurez le choix d'incarner six personnages, chacun possédant ses propres caractéristiques de vitesse et de puissance. Les joueurs lents seront les plus puissants et inversement. Chacun de ces personnages dispose de différents coups spéciaux qu'il devra mettre en action s'il veut terrasser l'adversaire. Parmi ceux-ci, on compte deux coups très spéciaux (un lob très rapide et une attaque foudroyante), mais aussi des coups moyennement rapides, très rapides ou en hauteur. Sachez qu'un coup en hauteur est généralement mis à profit par l'adversaire, qui exécute alors un coup spécial. Or vous vous rendrez vite compte également que des lancers de ce type sont parfois indispensables pour remporter deux points. Outre ces coups spéciaux, vous pourrez avoir recours aux rebonds sur les murs pour déstabiliser l'adversaire.

WINDJAMMER

MÉGA-PATATE PRALINÉE! (© A.H.L.)

Sous ce nom étrange et bien peu significatif se cache l'aspect le plus croustillant du jeu: les coups spéciaux. Mais attention, ils ne sont pas faciles à maîtriser et la chance tiendra une large (et néanmoins agréable) place dans leur exécution. Voici toutefois un conseil avisé pour pouvoir réaliser de tels coups: vous devez parer le Frisbee que vous envoie votre adversaire de manière à le faire s'élever, et vous aurez ainsi le temps de rassembler votre énergie pour le coup spécial. Alors, apprenez à parer, et faites attention à ne pas utiliser trop souvent de lob contre votre adversaire: celui-ci n'aurait plus la lourde tâche de devoir parer pour envoyer le Frisbee en hauteur, vous lui auriez mâché le boulot...



Ce coup n'est pas à proprement parler un coup spécial, mais plutôt un coup très rapide. Ce n'est pas une raison pour le négliger.



Admirez donc ce que l'on arrive à faire avec un peu de concentration. Le second joueur est plutôt mal barré.



Le problème des coups spéciaux est que l'on finit par connaître leur trajectoire. Ainsi, celui du Japonais longera toujours les murs... Facile d'anticiper.



Attention au coup de cette brute. Au moment où il le déclenche, placez-vous au milieu (voir photo) car l'obus finira toujours sa course au centre.



N'hésitez pas à effectuer votre coup spécial quand l'adversaire est en fond de court. La puissance du coup le fera reculer, et donc pénétrer dans son but.



Il arrive parfois que l'autre joueur rattrape le Frisbee lors d'un coup spécial. Il sera alors en mesure de vous renvoyer le même coup.



Voici les différentes zones d'un terrain. Les chiffres "3" représentent les zones à trois points et les "5" celles à cinq points. Vous remarquerez que les rounds ne durent que trente secondes...

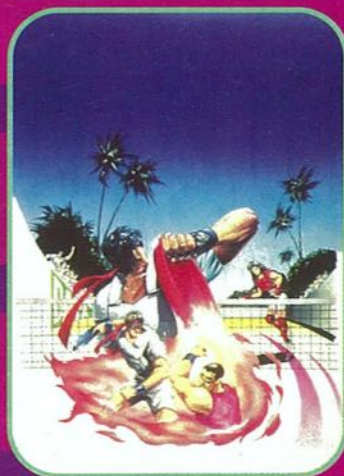
AVIS oui, mais...



SPY

Las! Les 77 mégas de cette cartouche n'annoncent absolument pas un de ces "trip-over-the-space" que la Neo Geo peut parfois nous offrir. Tout l'intérêt du jeu étant concentré sur le principe, très amusant au demeurant, il s'avère que n'importe quelle console aurait été capable de nous proposer l'équivalent. Il aurait fallu davantage de personnages et de terrains, des coups spéciaux plus... spéciaux! Alors, peut-être, le support aurait-il été justifié. Mais la version proposée n'a aucun de ces atouts. On découvre cinq concurrents (vite battus), quelques coups spéciaux peu originaux et... basta! 1500 francs pour ça, j'en ai déjà mal au cœur, et c'est bien dommage car, dans son principe, le jeu est excellent, même s'il est un peu répétitif...

WINDJAMMERS



Si vous êtes victime d'un lob, empressez-vous de vous placer sur la cible et appuyez comme une brute sur le bouton A. Un coup spécial sera certainement à la clef.



Voici les six joueurs du tournoi. N'oubliez pas en faisant votre choix que les joueurs lents sont... très lents (mais d'une puissance dévastatrice).

L'ART DE FAIRE DES POINTS...

Les tableaux-bonus sont un très bon moyen d'engranger un maximum de points. Reste maintenant à s'y attaquer avec intelligence. Malheureusement, vous n'en trouverez que deux dans le jeu. Raison de plus pour savoir ce qu'il faut faire...



Votre objectif est simple: effectuer un maximum de strikes en un minimum de temps. Cependant, vous devrez absolument user de coups rapides.



Ici, vous devez d'abord envoyer le Frisbee le plus loin possible et ensuite diriger le chien (qui devra éviter certains obstacles) pour lui faire attraper le Frisbee. Plus il l'attrape loin, plus vous marquez de points (record à battre: 197 mètres!).

AVIS



NIICO

Ma première réaction en voyant ce jeu a été plutôt négative: pour le prix de cette cartouche, on était en droit de s'attendre à mieux. Cependant, après quelques minutes de jeu, on plonge vraiment dans l'ambiance, très "Sea, Sex and Sun (and Fun)". Des personnages musclés à souhait (deux Rambo et quatre Schwarzie) qui se battent sur un terrain avec un Frisbee, voilà de quoi tomber sous le charme (du jeu!). Les coups spéciaux sont faciles à réaliser, mais vous devrez cogner sec sur les boutons de la manette. Préparez-vous donc à vous éponger souvent le front! Il est néanmoins dommage, au vu des capacités de mémoire d'une cartouche Neo Geo, de constater le peu de choix de personnages et de sites de jeu offert. Enfin, le plaisir de jeu est au rendez-vous, et c'est bien là l'essentiel!

oui!

NEO GEO REVIEW



ÉDITEUR: DATA EAST
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: H

SPORT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 4

PRESENTATION 50%

Présentation des coups et démo insipides.

GRAPHISMES 74%

Très colorés mais peu originaux. On s'attendait à mieux sur Neo Geo.

ANIMATION 80%

Vous risquez de ne plus vous y retrouver tellement certains Frisbee sont rapides.

MUSIQUE 74%

Elle est assez rythmée et accompagne bien votre progression.

BRUITAGES 82%

Chaque personnage s'exclame dans sa langue natale et les bruitages sont de bonne qualité.

DURÉE DE VIE 80%

Le jeu prend toute son envergure en mode 2 joueurs. Seul, on le finit trop rapidement.

JOUABILITÉ 72%

Malgré les indications, on n'arrive pas toujours à faire ce que l'on veut du Frisbee.

INTERET 75%

Le principe est efficace, mais le support est sous-exploité. Peut-être pourriez-vous consacrer vos 1 500 francs à quelques économies... ou à une éventuelle location!



Douze personnages vous tendent les bras. Prêt? Partez

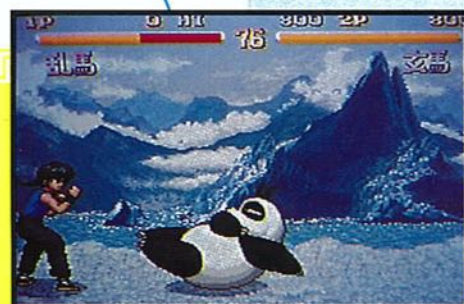
Dois-je réellement vous parler de la saga des Ranma 1/2? Je suis sûr que, comme moi, vous regardez (en cachette) la série animée diffusée dans le cadre du Club Dorothée. Un conseil: les mangas sont bien plus fun... J'imagine que beaucoup s'interrogent à propos du titre de ce jeu. Même topo que pour Dragon Ball Z: Ranma 1/2 a d'abord été un jeu d'aventures (RPG) plutôt raté sur SFC, suivis par les jeux de baston pour Dragon Ball Z, il en est sorti également deux, ce qui donne trois jeux en tout avec le RPG; voilà pourquoi certains appellent le DBZ 2 version baston DBZ 3!). Le Ranma qui nous occupe est le troisième jeu de baston, d'où la dénomination Ranma 1/2 3 (ce qui en fait le quatrième jeu sur SFC à mettre en scène ce personnage). Vous me suivez? Non? Tant pis, je ne vous en tiens pas rigueur. Le principal étant de retrouver notre hermaphrodite favori, Ranma, qui, je vous le rappelle, change de sexe au contact de l'eau. Comme dans la précédente version, vous pourrez incarner, au choix, Ranma garçon ou Ranma fille. Shampoo, Mousse, le père de Ranma (le gros panda), ils sont tous là! Le mode Story du jeu est, j'en suis convaincu, fort intéressant, mais en japonais. Alors, un conseil: admirez plutôt les photos de ce test, elles vous en diront plus sur le jeu que des katanas.

RANMA 1/2

Action Game 3



Notre héros, Ranma, en rouge.



Et hop! le voici en bleu, face à son père.



Dans les rues de New York, en rose, affrontant une jeune écolière...



Et, enfin, en jaune, il se fond dans le décor de cette jungle hostile.

AVIS

oui!

DES PERSONNAGES DE TOUTES LES COULEURS

Vos personnages peuvent changer de couleur. Si, si, je vous assure, on vous offre la possibilité de choisir la couleur de votre personnage. Marrant, mais tout à fait inutile, sauf en mode Versus, si vous souhaitez prendre le même personnage que votre pote sans vous emmêler les pinceaux...



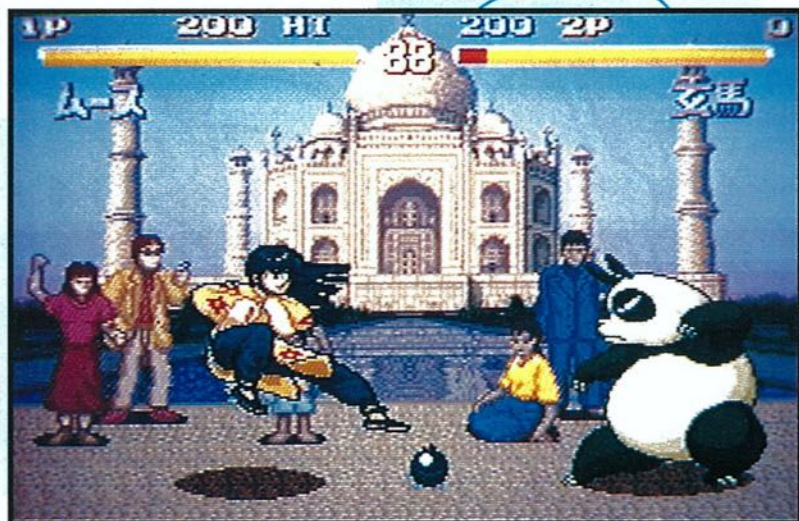
Il ne faut pas vous énerver, jeune homme, je vous suivrai où vous voudrez...



SWITCH

A l'évidence, ce nouveau Ranma 1/2 est un bon petit jeu de baston. Il est non moins évident qu'il n'est pas aussi "tip top" que le dernier Dragon Ball Z. Mais si vous avez un faible pour les héros de la série, il vaut vraiment le détour. D'autant que, graphiquement, c'est une réussite. Notamment les sprites des personnages, qui paraissent avoir fait l'objet d'un soin tout particulier. Quant aux animations, elles sont tout à fait dans l'esprit de la série, pleines d'humour. La musique, toujours très typée (du côté où le soleil se lève), s'adapte aux décors mieux que précédemment. Les coups spéciaux, s'ils ne sont pas très impressionnants, traduisent bien, eux aussi, l'ambiance du manga. En somme, un très bon jeu de baston sur SFC.

SUPER FAMICOM REVIEW



Quel traître, il pose sa bombe devant le panda puis s'en va. Un vrai Bomberman, cet affreux.

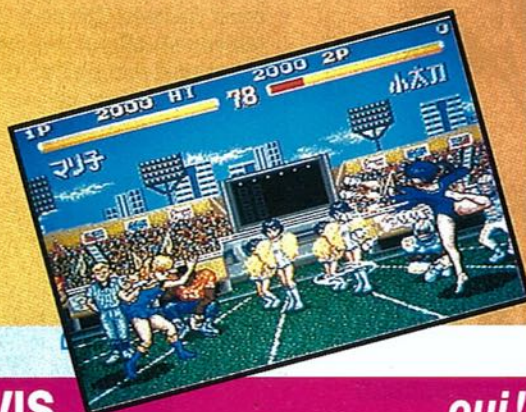
Un mode Versus pas bidon: on peut choisir le même personnage et décider de garder ou non la même couleur.

COUPS SPÉCIAUX À GOGO

Chacun des personnages, comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, dispose de ses propres coups spéciaux. Certains sont dans la notice. Mais pour ce qui concerne les coups "chanmaille-de-la-mort-qui-tue", plus communément appelés "coups spéciaux cachés", c'est à vous de les trouver. Et si vraiment vous n'y arrivez pas, écrivez-nous, on vous concoctera un petit dossier spécial. En voici déjà quelques-uns...



Nos deux sportives n'ont pas l'air commode.



Pour lui, ce sera trois couteaux...

AVIS

oui!



SAM

Et paf! trois cuillères à pâtisserie dans la tronche.

Ne comptez pas sur moi pour dire du mal de ce titre. J'aime trop l'atmosphère qui se dégage du manga de Ranma 1/2 pour cracher dans la soupe. Je me souviens encore du test du précédent épisode, en mars 1993. Sachez-le, celui-ci n'a rien à voir: il est tout simplement dix fois plus beau. Les sprites des héros ont été soigneusement travaillés. Quant à la zic'mu, elle est toujours aussi "nipponne". Enfin un jeu de baston qui est autre chose

qu'un clone raté de Street Fighter II. Drôle et captivante, une cartouche qui se situe dans le peloton de tête (avec Dragon Ball Z 2 et Street Fighter II Turbo), et qui vous permettra de patienter en attendant les prochains hits.



ÉDITEUR: RUMIC SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: OUI

PRÉSENTATION 70%

Des démonstrations du jeu fort sympathiques.

GRAPHISMES 90%

Les décors et les personnages sont très fouillés. On sent le travail derrière...

ANIMATION 85%

Les personnages sont toujours aussi drôles, mais moins lents que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 87%

Typiquement japonaise, elle est bien adaptée aux décors.

BRUITAGES 80%

Des voix digitalisées très nipponnes. L'ensemble est réussi.

DURÉE DE VIE 80%

Un bon petit jeu de baston à deux. Seul, il est moins facile que les précédents. Enfin!

JOUABILITÉ 80%

Tout répond bien, il ne vous reste plus qu'à rechercher les coups spéciaux cachés...

INTERET 89%

Un très bon titre en matière de jeu de combat. Mais si vous avez une console française, je vous conseille d'attendre la sortie officielle car, en import, le prix est encore un peu trop élevé.

MEGADRIVE REVIEW

Pete Sampras Tennis est ce que l'on pourrait appeler une "bonne petite" innovation. D'une part, la cartouche est sertie de deux ports joypad pour le jeu à quatre en simultané (cartouche J-Cart). D'autre part, elle vous propose pour la première fois d'incarner le premier joueur mondial, j'ai nommé Pete Sampras...

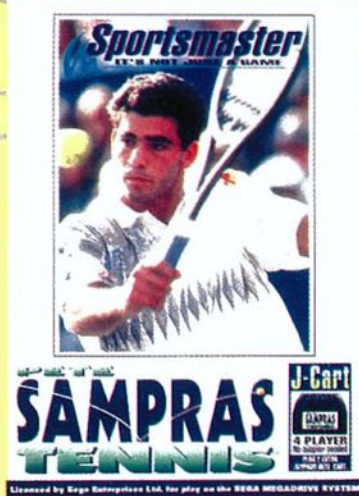
Une vraie bombe, ce type-là: à 22 ans seulement, il est le seul joueur depuis 1969 à avoir gagné trois titres du Grand Chelem consécutivement. En 1990, il fut sacré plus jeune vainqueur du tournoi de l'US Open, et, depuis un an maintenant, il occupe la place de n° 1 mondial à l'ATP... Quand je vous disais que ce type était un phénomène... Mais attention, Sampras sera le seul joueur phare du tournoi, car tous les autres participants sont de parfaits inconnus. Toutefois, ne faites pas une fixation sur les noms proposés, car vous pourrez incarner de bons, comme de mauvais, joueurs parmi les trente hommes et femmes compétiteurs de cette cartouche. Les matchs mixtes sont d'ailleurs à l'honneur. Trois types de jeu différents vous sont proposés: la coupe du monde, qui vous fera rencontrer près de trente adversaires avant d'arriver jusqu'à Sampras, le tournoi, qui permet à huit joueurs de s'affronter dans un tournoi traditionnel, et le mode Challenge, qui fait ici office d'entraînement. Et s'il y en a parmi vous qui pensent que l'ensemble n'est pas assez folichon, ils n'ont qu'à jeter un œil sur l'interview des programmeurs. Il semblerait qu'ils nous aient réservé quelques surprises...



PETE TENNIS

LE J-CART?

Codemasters innove en nous proposant une nouvelle cartouche du nom de J-Cart. Comment? C'est simple! Les deux ports joypad se trouvent sur la cartouche, et le prix n'en a pas pour autant été augmenté. Grâce à ce procédé, Pete Sampras Tennis remporte le titre de premier jeu de tennis à quatre joueurs sur Megadrive.



AVIS

oui!



SPY

Davis Cup Tennis avait déjà placé la barre bien haut dans le domaine des simulations sur consoles. Que dire alors de Pete Sampras Tennis? Les développeurs ont mis un point d'honneur à nous proposer un jeu d'un réalisme à toute épreuve et le résultat est saisissant. Chaque coup vous obligera à vous positionner intelligemment, et vous devrez jouer de chaque rebond avec un maximum d'anticipation. L'impression de se retrouver sur un véritable terrain de tennis est incroyable, et cette seule sensation me fait dire que Pete Sampras est incontournable. On notera également que le contrôle de votre joueur est évolutif: si les débuts sont un peu délicats, on arrive au fil du jeu à placer la balle où bon nous semble. De plus, le jeu à quatre complète parfaitement le tableau en offrant des parties tout bonnement hilarantes. J'aimerais aussi vous dire que les bruitages et les exclamations de la foule sont parfaitement adaptés, que l'animation est de qualité... Mais la place me manque... Cut!



Il arrive que vos personnages aillent de leur plein gré contester un point. On aurait préféré en décider nous-mêmes, comme dans Davis Cup, mais...

FLEXION... EXTENSION!

Les différentes postures des joueurs ont été particulièrement travaillées, et l'on retrouve avec plaisir toutes les positions d'un véritable tennisman: flexion, extension pour le service; genoux pliés puis extension pour les coups droits et les revers. Et le tout bouge avec une fluidité et une rapidité incroyables.



Flexion...



... extension.



Pas de biche.



Plongeon...



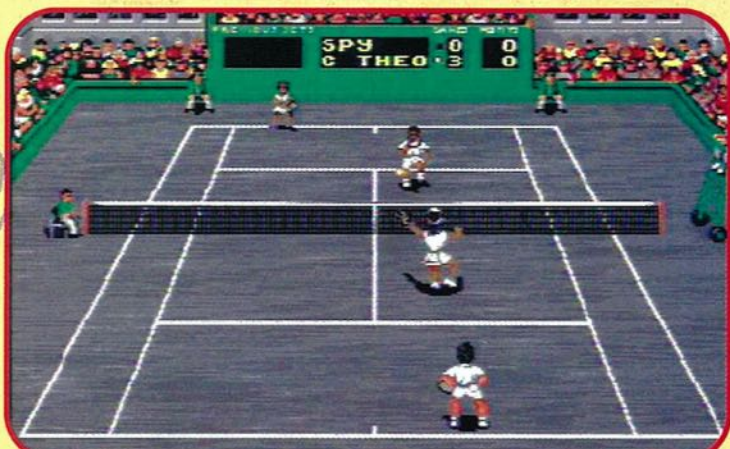
La relève se fait attendre!

MEGADRIVE REVIEW

PETE SAMPRAS TENNIS



Ouh! j'ai comme l'impression que le sieur Pete Sampras est en mauvaise posture. Le titre de n° 1 mondial lui sera-t-il ravi?



Lors des doubles, les échanges au filet sont parfois étonnants, surtout lorsque c'est l'ordinateur qui s'en occupe.



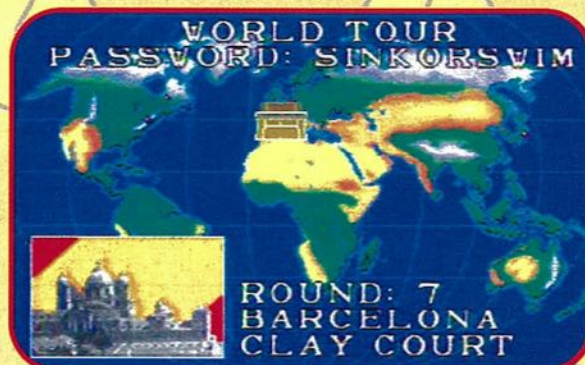
On amorce le coup...



On tape.



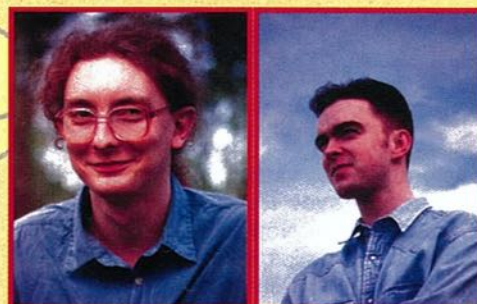
Et on laisse partir...



Une bonne trentaine de destinations vous seront proposées. Le dernier tournoi, si vous y arrivez, vous verra affronter Sampras en personne.



Andrew Richards.



Steve Dietz.

MESSIEURS, BONJOUR!

Eh oui, Pete Sampras Tennis est leur premier jeu sur console! Aussi nous sommes-nous empressés de leur poser quelques questions. Les réponses d'Andrew Richards (programmeur), de Steve Dietz (graphiste) et de Tim Barlett (musicien) ne se sont pas fait attendre.

CONSOLES+: Combien de temps vous a-t-il fallu pour réaliser Pete Sampras Tennis?

CODEMASTERS: Nous avons passé des nuits entières à peaufiner les détails et à revoir toutes les finitions. A trois, plus d'un an de travail a été nécessaire.

C+: Avez-vous déjà prévu une adaptation sur d'autres consoles?

CODEMASTERS: Oui, l'équipe qui a réalisé Micromachines est actuellement en train de préparer la version Game Gear de Pete Sampras Tennis.

C+: On remarque que seulement trois modes de jeu différents sont proposés. Nous avez-vous préparé quelques... surprises?

CODEMASTERS: Oui, nous avons inclus

deux niveaux cachés qui comprennent le Crazy Tennis et le Huge Tour. Mais il vous faudra les trouver tout seul.

C+: Auriez-vous quelques conseils à donner aux joueurs de Pete Sampras?

CODEMASTERS: Essayez d'apprendre à marquer des points avec les smashes. Pour ce faire, attendez que la balle soit proche du filet et frappez. Immanquable...

C+: Avez-vous eu recours aux conseils de Pete Sampras pour parfaire votre cartouche?

CODEMASTERS: Pas exactement. Pete Sampras nous a rendu visite quand nous en étions aux derniers stades de développement du jeu. Il l'a testé, l'a comparé aux autres jeux existants, et a adoré!

C+: En ce qui concerne le J-Cart, pouvez-vous nous glisser quels sont les autres titres en préparation?

CODEMASTERS: Je crois que Micromachines 2 [NDLR, sortie déc. 94] utilisera le J-Cart, ainsi que Psycho Pinball. Quelques jeux de sports sont également prévus pour 95 [NDLR, football américain, rugby et baseball], mais ils n'en sont qu'au stade de croquis...

MEGADRIVE REVIEW

SPY	1	SPY	6	SCHEIFER
57	% 1ST SERVE IN	80		
2	DOUBLE FAULTS	0		
7	ACES	3		
16	POINTS WON	27		
1	GAMES WON	6		
PLAYER STATISTICS				
PRESS START				

Voici les traditionnelles statistiques auxquelles vous pourrez avoir accès pendant et après le match.

La première simulation de tennis sur Megadrive à pouvoir se jouer à quatre simultanément, ça vous dirait?



PETIT COURS DE TEXTURE

Pete Sampras Tennis va vous obliger à jouer beaucoup avec le rebond des balles. Bien entendu, votre placement sera déterminant. De plus, sachez que la texture de chaque terrain (herbe, terre battue ou terrain dur) aura une incidence différente sur le rebond de vos balles. Votre style de jeu devra varier en fonction de cette texture...



La terre battue est la plus lente de toutes les textures. Il vous faudra donc faire très attention aux amortis...



L'herbe est une surface assez rapide car la balle a tendance à glisser à son contact. Les services sont ici ravageurs.



Voici la plus rapide de toutes les surfaces proposées. Je ne vous raconte pas la vitesse des échanges.

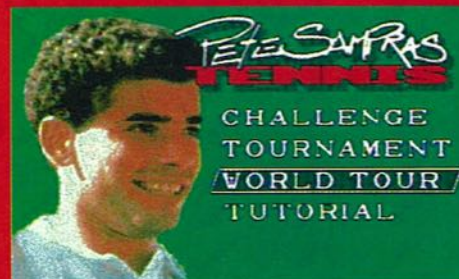
AVIS

oui!



NIICO

Décidément, les jeux de sport se font de plus en plus nombreux en ce début d'été. Si la sortie des jeux de foot coïncide avec la coupe du monde aux Etats-Unis, Pete Sampras Tennis, lui, sera disponible au moment du tournoi de Roland-Garros. Ce n'est certainement pas un hasard! Cette nouvelle simulation de tennis propose à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur un même terrain: terre battue, surfaces rapides et gazon sont de la partie. Tous les coups sont possibles, du plus simple au plus spectaculaire, comme le plongeon à la Yannick Noah ou à la Boris Becker! Bien évidemment, il est aussi possible de balancer des grosses patates en fond de court comme Pete Sampras. Seul reproche à ce bon jeu, les graphismes des différents terrains sont parfois affreux! Mais cela ne doit pas vous empêcher de vous éclater!



ÉDITEUR: CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE TENNIS
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 58%

Trop peu d'explications sont données, et vous risquez de patauger au début...

GRAPHISMES 79%

Les textures de terrain ne sont pas très bien rendues, mais les sprites des joueurs sont de bonne qualité.

ANIMATION 83%

La décomposition des mouvements est bonne et le tout est très fluide.

MUSIQUE 73%

Peu de musique, mais agréable.

BRUITAGES 86%

Voix digitalisées pour les commentaires et exclamations de la foule aux moments cruciaux.

DURÉE DE VIE 87%

Le tournoi, qui vous permet de jouer à huit, ainsi que le jeu à quatre promettent de longues, et bonnes, heures de jeu.

JOUABILITÉ 88%

Le contrôle de votre joueur est simple et très évolutif. Un très bon point.

INTÉRÊT 89%

Un jeu de tennis pour quatre personnes qui se démarque par sa facilité d'utilisation et son challenge. Une réussite.

GOODIES, LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !!!

- GOODS DBZ, SAILOR MOON, RANMA MAIS AUSSI : YUYU HAKUSHO, FATAL FURY, NINJA TURTLES, STREET FIGHTER, SLAM DUNK, DRAGON QUEST ... POSTERS, RAMI-CARD, ALBUMS, SHITAJIKIS, TATTOOS, MAGNETS, WALL-SCROLLS TISSUS, JEUX DE CARTES, SCHOOL SETS, PAPETERIE, STICKERS, PIN'S, PUZZLES, MÉDAILLES-PUZZLES, HERO-COLLECTIONS, ESTAMPES, MONTRES ETC ... PLUS DE 500 RÉFÉRENCES !!!

- FIGURINES DE TOUTES SORTES, DE TOUTES TAILLES, À PEINDRE, À MONTER...



TEL : 42 81 95 10

MAGASIN : 42, RUE MAUBEUGE - 75009 PARIS

- LASER VIDÉO-DISCS DBZ, SAILOR MOON ET RANMA.

- VIDÉO NTSC EN STOCK. TOUS TITRES DISPOS SUR COMMANDE.

- MAQUETTES ROBOTS-TRANSFORMER GUNDAM.

- TORYIAMA EXHIBITION.

- MANGAS, GUIDE-BOOKS.

- CD MUSIQUE.

NEC, LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS

PRIX EXPLOSIFS !!!

PACK ARCAD-CARD

+ FATAL FURY II + ART OF FIGHTING / 1200 F

ECHANGE POSSIBLE SUR LES TOPS-NEWS,
VIEUX TITRES À LA COMMANDE, TENOKOE BANK.

JEUX 3 D/O

TOP HIT SEGA

DBZ, VIRTUA RACING,

STREET OF RAGE III

JEUX SUPERFAMICOM

TOUTES LES NEWS 48 H APRÈS LEUR SORTIE TOKYO,

PLUS DE 100 TITRES EN STOCK À PRIX CANONS.

RARETÉS, COLLECTORS, RPG DISPOS IMMÉDIATEMENT !!!

DBZ RPG

459

RANMA 4

549

FINAL FANTASY 6

599

DBZ III

429

Wholesalers and retailers WELCOME:

FRANCE : Jean-Luc Tél. : (16)69.52.19.38 FAX : (16)69.83.13.62 - JAPON : David ou Ray / Tél. & Fax : 19.813.5549.4756

SUPER NES REVIEW

Knights of the Round ("Les Chevaliers de la Table Ronde") est l'adaptation sur Super NES d'un jeu de Capcom sorti en 1991 dans les salles d'arcade.

L'histoire commence alors que Arthur réussit à extraire Excalibur, l'épée enchantée, du rocher dans laquelle elle était fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparition. Il raconte que le pays est sous l'emprise des forces du Mal, et que seuls Arthur et deux de ses compagnons sont capables de ramener la paix dans la contrée. Il leur faudra pour cela récupérer le Graal. Cette coupe mythique, qui aurait recueilli le sang du Christ, octroie la vie éternelle à toute personne qui y trempe ses lèvres.

Vous comprendrez alors que si le Graal tombe entre des mains ennemies, le pays sera perdu à jamais. Arthur, armé d'une lourde et puissante épée, Lancelot, qui manie le sabre mieux que quiconque, et Perceval, sa terrible hache à la main, vont donc devoir traverser plaines et montagnes, villes et châteaux afin de retrouver le calice. Bien évidemment, votre quête sera parsemée d'embûches. On rencontrera donc une multitude d'ennemis plus dangereux les uns que les autres. Et, comme il se doit, à la fin de chaque niveau un terrible boss vous attend! Knights of the Round est un jeu qui ressemble beaucoup à King of Dragons (produit par Capcom également). Cependant, les sprites sont plus gros et le jeu est plus coloré. On appréciera le fait que les personnages, comme dans les jeux de rôles, voient leur puissance de frappe augmenter au fur et à mesure des combats. De plus, en fonction de votre score, votre armure gagne en résistance! Ce soft supporte la comparaison avec Legend, une référence en matière de parcours/combat. Oyez, amateurs du genre, Knights of the Round est un bon jeu!

Knights of the R

BOSS TOI D'LÀ QUE J'M'Y METTE!

Knights of the Round, comme dans tous les jeux de parcours-combat, propose à la fin de chacun des niveaux un boss à détruire. Leur taille et leur résistance augmentent au fur et à mesure de l'aventure. Croyez-moi, vous allez avoir du boulot!



Scorn est le premier boss du jeu. Ne vous fiez pas à son apparence de gros dur inoyable. Malgré son armure, il est faible et ne vous posera aucun problème.



Braford est un chevalier. Il vous affrontera à cheval. Si vous parvenez à lui faire vider les étriers, vous pourrez prendre



Arlon (z'enfants de la patrie-ieuuu...) est un boss un peu plus coriace que les autres: sa masse d'armes va faire parler d'elle! Attention, danger!



Balbars est certainement un ami de Malabar: vu le marteau qu'il tient dans sa main gauche, je vous laisse imaginer les pectoraux qu'il doit cacher sous son armure!



Perceval est un homme qui ne craint personne: son armure est relativement puissante et ses coups d'épée dévastateurs!

AVIS

oui!



NIICO

Quelle surprise de voir deux nouveaux jeux de Capcom, très semblables de surcroît, sortir le même mois! King of Dragons, testé dans ce numéro (78%), est largement surclassé par cet excellent Knights of the Round. Les sprites des trois joueurs sont d'une taille très appréciable, tout comme celle des "boscos" de fin de niveau. Le jeu bénéficie par ailleurs d'une palette de couleurs vraiment bien choisie: dégradés et effets de relief sont de première qualité. Les bruitages sont, eux aussi, à la hauteur. En revanche, la musique risque d'en lasser plus d'un après quelques minutes de jeu. Seul reproche, qui pèse peu face à la qualité générale de ce soft, les quelques ralentissements et clignotements des personnages, que l'on constate quand le nombre de sprites affichés à l'écran est trop important. Mais cela ne vous empêchera pas de vous éclater sur cet excellent jeu!

Le cheval se cabre, tout à la joie de la victoire!



Round



En mode 2 joueurs, le jeu ne sera qu'un peu plus facile. Ne dit-on pas que l'union fait la force? Méfiez-vous tout de même des hommes armés de grandes épées, ils rasent tout dans un périmètre important!



Alors que Perceval surveille les arrières, Lancelot, d'un coup de sabre faramineux, en finit avec Fat Man. Plang, dans les dents!

LES PERSONNAGES

Le choix des personnages que vous allez incarner dans cette cartouche est essentiel pour la suite du jeu. Décidez-en en laissant parler votre instinct de destructeur de sales monstres!



C'est ici que vous ferez votre choix.



Lancelot manie l'épée comme personne. Il parcourt le monde à la recherche d'un roi à servir. Sa puissance est faible, mais il est très rapide.



Arthur a connu sa destinée quand il a réussi à arracher Excalibur du rocher. Sa puissance et sa vitesse sont sans équivalent.



Perceval est un homme à l'esprit pur. Sa force et sa vigueur lui ont permis de remporter tous les combats! Sa puissance de frappe est énorme, mais sa vitesse réduite.

AVIS

oui!



SAM

Allez, c'est reparti pour un tour. Capcom nous sort son deuxième beat-them-all du mois. Après The King of Dragons, voici un de ses succès d'arcade: Knight of the Round, ce qui signifie "Les Chevaliers de la Table ronde". Belle licence. Je me souviens que le jeu d'arcade était assez dément. Ici, la conversion est relativement bien réussie, sans atteindre le top. Graphiquement, il est beaucoup plus beau que King of Dragons, et se déroule sur une musique très sympa. Les sprites sont cette fois-ci d'une taille raisonnable. Las, ils clignotent trop souvent, mais il s'agit là d'un défaut propre au hardware de la Super Nintendo. Mais il n'empêche que, ayant déjà joué à Legend sur SNES, je persiste à dire que c'est Legend que je préfère. Alors, encore une fois, rejetez donc un œil sur le "Work in Progress" plus haut dans ce numéro...

SUPER NES REVIEW



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

PARCOURS/COMBAT
2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 8

PRESENTATION 80%

Quelques scènes, trois niveaux différents ainsi que les personnages nous sont présentés.

GRAPHISMES 82%

Les sprites sont d'une taille fort convenable. Celle des boss est parfois surprenante!

ANIMATION 78%

Il y a parfois des ralentissements et des effacements de sprites! C'est dommage.

MUSIQUE 80%

Le thème musical qui nous accompagne est bien réalisé, mais finit à la longue par devenir lassant.

BRUITAGES 81%

Plutôt bons, dans l'ensemble: on entend notamment hurler les ennemis que l'on extermine.

DURÉE DE VIE 85%

Malgré un nombre de Continue important, je doute que vous puissiez terminer rapidement ce jeu.

JOUABILITÉ 85%

rien à redire.

INTÉRÊT 86%

Knight of the Round est bien supérieur à King of Dragons. Les sprites sont plus beaux, plus gros et plus colorés. Un jeu sympa et bien réalisé.

NEO GEO REVIEW

Il y a beaucoup d'imagination chez Data East! Figurez-vous qu'ils ont eu l'incroyable idée de faire un jeu de baston sur Neo Geo! Et avec des coups spéciaux! Ah ben, tiens, c'est original, ça au moins!

Data East est une des rares sociétés à ne pas faire partie du groupe SNK et à développer sur cette machine. Et ils ont décidé, contre toute attente, de sortir un jeu de baston sur Neo Geo. Peut-être n'étaient-ils pas au courant, ou sortent-ils d'une longue période d'hibernation? Les bougres devaient en effet croire tenir un filon intarissable. Karnov's Revenge est donc un jeu de baston. Son scénario, si mince soit-il, est d'une originalité folle. Figurez-vous qu'un affreux jojo connu sous le nom de Mister K. (!) a convié douze champions pour un tournoi de baston. Ce qui nous fait donc treize combattants, si l'on compte le mystérieux Karnov (oups! j'ai gâché le suspense!). Bien évidemment, leur style de combat est aussi varié qu'efficace, et ils disposent de bottes secrètes, plus communément appelées coups spéciaux dans le jargon du métier. En fait, il est inutile de décrire ce jeu tant il ressemble à ses concurrents. Combats en deux rounds gagnants, barre d'énergie, temps limité, projections, rien ne diffère. La seule petite innovation vient des techniques de K.O.: les combattants ont des points sensibles (bandeau, armure...) sur lesquels on peut s'acharner. Trois coups consécutifs quand ces points clignotent et c'est le K.O. assuré. Cette idée implique une nouvelle tactique de jeu qui consiste à concentrer ses coups sur le haut ou le bas de l'adversaire. C'est intéressant...



Le clown est sans conteste le personnage le plus original du jeu. Ses attaques sont marrantes et, en plus, on peut lui enlever sa cagoule. Poilant!

Ray! Il s'appelle Ray! Pour un peu, il s'appellerait Ruy, voire Ryul! Et en plus, il est moins fort...

La boule de feu de Street Fighter II a fait bien des émules. Presque tous les combattants de ce jeu en possèdent une.



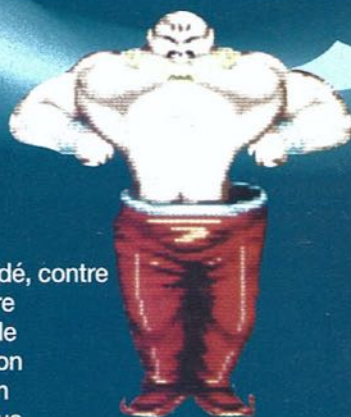
AVIS

non!



MARC

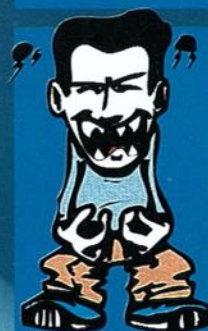
On n'est pas des pigeons! Sortir un jeu de baston sur Neo Geo alors qu'il y a déjà Fatal Fury 2, World Heroes 2 et Samurai Shodown, c'est carrément suicidaire! Ils sont gentils, chez Data East, mais ils retardent de quelques années. Même si la nouvelle technique pour mettre les adversaires K.O. est sympa, ça ne justifie pas du tout l'achat de cette cartouche. Quand on connaît les prix exorbitants des jeux sur Neo Geo, on ne peut pas se permettre d'en acheter un pour compléter sa collection. On prend le meilleur du genre, et, dans le cas de Karnov's Revenge, il y a bien mieux en la matière.



KARNOV'S REVENGE

AVIS

non!



SPY

Non! non! non! et non! C'est pas possible ça, ils nous prennent pour qui, chez Data East?... la poule aux œufs d'or? Désolé, mais je n'ai pas 1 500 francs à investir dans cette version (somme toute agréable) de Fighter's History. Bon, on s'amuse un peu, c'est vrai. D'ailleurs, on s'amuse toujours dans un jeu de baston. Mais branchez donc Samurai Shodown ou Fatal Fury Special à côté, et vous vous rendrez compte qu'ils sont largement supérieurs à ce Karnov. Il est basique, sans surprise et, comble de tout, on le termine en deux tours de paddle. Bref, je retourne à mon dossier, moi, j'ai pas que ça à faire...

PAS DE MÉDAILLE DE BRONZE POUR KARNOV!

En entrant dans la compétition, Karnov's Revenge n'avait aucune chance, et ce depuis le début. Car quand on essaie de concurrencer des titres aussi prestigieux que Fatal Fury 2, World Heroes 2 ou Samurai Shodown, il faut avoir de solides atouts. Karnov's Revenge ne les possède pas. A part le système de K.O., ce jeu est trop classique. De plus, les techniques de combat, notamment les coups spéciaux, ne sont pas assez précises au niveau de l'allonge ni suffisamment variées pour que les tactiques de jeu soient vraiment intéressantes. Comme le dit si bien Denisot, "désolé!"

Fatal Fury 2 est peut-être le jeu le plus prestigieux de la Neo Geo. Une jouabilité à toute épreuve.



Samurai Shodown confère une nouvelle dimension aux jeux de combat en y introduisant les armes blanches. Ici aussi, la jouabilité est exemplaire.



World Heroes 2 est sans doute le plus original et le plus varié des trois. Contre-projections, combattants à gogo, possibilité de renvoyer les coups spéciaux, c'est un vrai délire!

KARNOV'S REVENGE



MAIS QUI EST KARNOV?

Bonne question. Karnov est tout simplement le gros méchant du jeu, du moins en mode Easy. Mais ne vous inquiétez pas pour autant, sous ses airs de gros poussah, Karnov est un lutteur comme les autres, un pyromane joufflu et ventripotent. Vous pouvez même jouer avec si l'envie vous en dit. Décidément, les méchants ne sont plus ce qu'ils étaient.



Il est gros, il est pas beau, et en plus, il a une haleine fétide! Il n'arrive pas à la cheville d'un bon Wolfgang Krauser!



N'exagérons pas, Karnov n'est pas sans défense. Roi de la pyrolyse, on peut carrément dire qu'il brille de mille feux!



Mizoguchi a des coups spéciaux qui ressemblent beaucoup à ceux de Ken sur SF II. Malheureusement, l'élève ne dépasse pas le maître. Ce n'en est même qu'une pâle copie.

Ryoko est une judoka qui supporte bien la comparaison avec sa collègue de World Heroes 2. C'est la femme la plus forte du jeu.



Pour un peu, on dirait que Karnov rend son petit déjeuner! En fait, il crache du feu, qui rebondit sur le sol jusqu'à son adversaire.

KARNOV'S REVENGE OU FIGHTER'S HISTORY?

En fait, il semble que ces deux jeux ne fassent qu'un. Si vous regardez bien la preview de Banana San dans le dernier numéro de Consoles+ (C+ 32), vous verrez que les combattants de ces deux jeux sont identiques. Seuls les décors permettent de différencier Karnov's Revenge de Fighter's History. On se demande bien pourquoi, alors, Data East a décidé de changer le titre original de ce jeu qui connut un bon succès en arcade. De toute manière, Fighter's History est le seul bon jeu de combat réalisé récemment par Data East. Alors, que les possesseurs de Super Nintendo se réjouissent, car ils pourront bientôt s'éclater la tête avec leur console préférée.

NEO GEO REVIEW

KARNOV'S REVENGE

ÉDITEUR: DATA EAST
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: 1

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION 80%

Comme d'habitude, Guillemot fournit une traduction fidèle et claire du manuel.

GRAPHISMES 88%

Pas géniaux si l'on se réfère au standard Neo Geo: ils sont beaux mais classiques.

ANIMATION 87%

Les scrollings et l'animation sont impeccables. Mais les sprites auraient pu être plus imposants.

MUSIQUE 85%

Toujours aussi délirante et pleine de punch, elle apporte une note vivifiante aux combats.

BRUITAGES 86%

Ne mettez pas le volume à fond, sinon les voisins vont croire que vous égorgez quelqu'un.

DURÉE DE VIE 84%

Elle est limitée car les coups sont imprécis. Néanmoins, de bons moments en perspective.

JOUABILITÉ 85%

La portée des coups n'est pas calculée avec suffisamment de rigueur pour permettre de super-tactiques de combat.

INTÉRÊT 70%

Dans l'absolu, Karnov's Revenge est un bon jeu de combat. Mais, vu son prix exorbitant et la qualité des concurrents, il ne vaut pas le coup.

SUPER FAMICOM REVIEW

Bomberman, définition: petit robot qui pose des bombes un peu partout dans une surface délimitée. Son but: éclater, coûte que coûte, ses petits copains. Dans la série des Bomberman, vous incarnez l'un de ces robots et vos amis, les autres. Et après on se demande pourquoi on a de moins en moins d'amis...

Apparu d'abord sur la PC Engine de NEC, Bomberman a eu un très grand succès. Arriva, peu après, Bomberman 93' sur la même console, qui proposait un grand nombre d'options et différents décors en mode Battle. Fin 1993, Super Bomberman débarque sur la Super Nintendo. Pour l'occasion, Hudson Soft crée un quadrupleur de paddle pour la Super Nintendo. Entre-temps, un Bomberman 94' débarqua sur PC Engine. Cette fois-ci, les Bomberman pouvaient se déplacer à dos de kangourou. A présent, le tant attendu Super Bomberman 2 arrive sur Super Nintendo.

Plus d'options que dans le précédent épisode, plus d'originalité, plus de fun et, bien sûr, de nouveaux tableaux. Ce Super Bomberman 2 est vraiment étonnant. Le mode Normal a été considérablement amélioré, les décors sont plus fouillés, mais le principe reste le même. Quant au mode Battle, il vous propose de jouer à deux, trois ou quatre, comme dans la précédente version! Ce qui est d'ailleurs bizarre: Hudson a sorti un quadrupleur de manettes, ce qui permet donc de brancher en tout et pour tout cinq paddles en même temps. Alors, pourquoi diable n'y a-t-il que quatre personnages dans Super Bomberman 2? Un mystère. Selon certains, le cinquième joueur qui se trouvait au centre était toujours désavantagé.

Quoi qu'il en soit, si vous avez la chance d'avoir beaucoup d'amis (enfin, pas plus de trois!) et une Super Nintendo, pourquoi ne tenteriez-vous pas une partie endiablée de Super Bomberman 2?

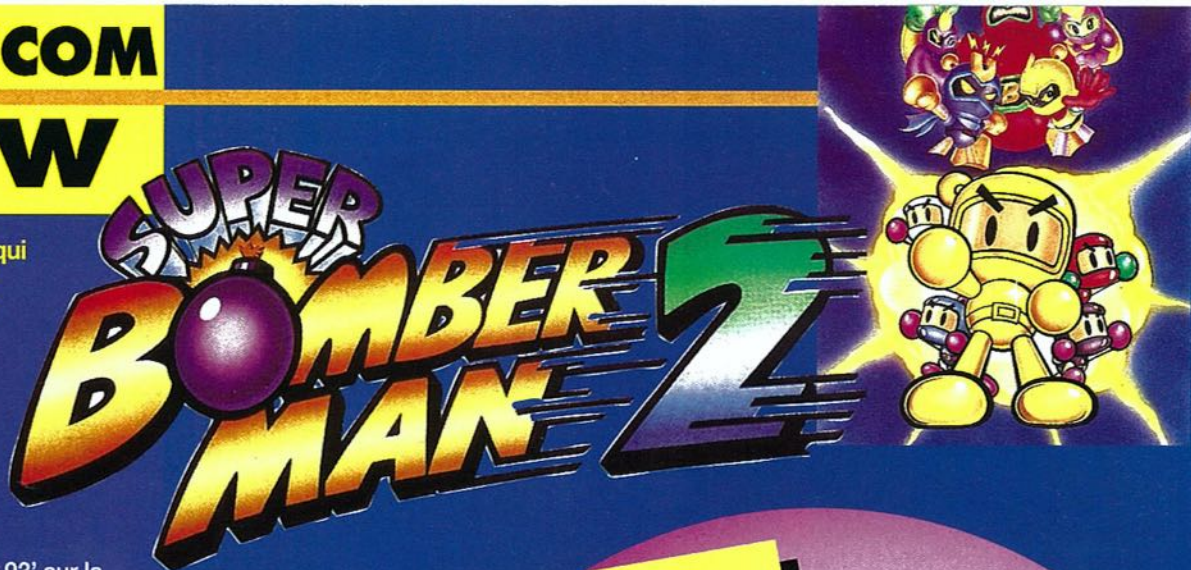
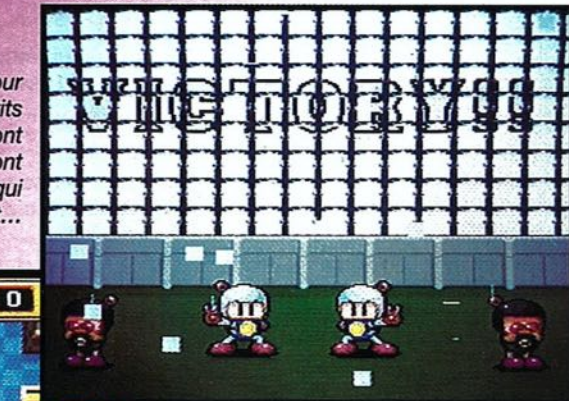
... EN ÉQUIPE DE DEUX...

Nouveau mode pour un Bomberman sur Super Nintendo, on peut jouer en équipe. Dans ce cas-là, formez avec vos potes deux équipes de deux joueurs: une blanche et une noire.

C'est la victoire pour les blancs. Les petits carrés blancs ne sont pas des bugs, ce sont des confettis qui tombent...



Voici ce que cela peut donner en mode Tag, le mode qui vous permet de jouer en équipe. Vous pouvez aussi jouer à un contre deux, si vous en avez vraiment envie.



SEUL

Le mode un joueur, propre à chaque Bomberman, est celui dans lequel on s'ennuie le plus. L'aventure n'est alors guère convaincante.



MEGA HIT

AVIS

oui!



SAM

Yes, man! Ça, c'est du "game"! Souvenez-vous, nous avons élu Super Bomberman le jeu le plus fun de l'année 1993. Super Bomberman 2 pourrait le devenir sans problème en 1994. S'il y a un jeu avec lequel on s'amuse beaucoup, c'est bien un bon vieux Bomberman. Son esthétique est très simpliste, mais les programmeurs n'ont pas hésité à utiliser quelques-unes des capacités graphiques propres à la Super Nintendo. La musique ne reprend pas le thème de Bomberman, mais elle est, comme de bien entendu, extrêmement stressante, notamment en mode Battle. Ce mode est d'ailleurs truffé d'options qui vous permettront d'être encore plus vicieux dans votre façon de jouer. De quoi vous éclater à "donf"! Un excellent soft à se procurer absolument.

REVIEW

... OU À QUATRE...

AVIS

oui!



SWITCH

En jouant à Super Bomberman 2, j'avais eu l'occasion de m'éclater comme un fou. Jamais, je crois bien que jamais, je n'avais autant ri. Et en plus, Super Bomberman vous permettait de réunir vos amis pour des challenges délirants. Aussi, lorsque l'on m'a annoncé la sortie de Super Bomberman 2, j'ai cru que j'allais devenir fou. Je l'ai vu, j'y ai joué, j'ai passé mon week-end dessus et devinez ce que je vais faire lundi? Je cours l'acheter. Les niveaux sont plus beaux, la musique toujours aussi entraînante, les options plus nombreuses... C'est clair, il est carrément génial. Un jeu très fun. Mais n'oubliez pas que, pour exploiter à fond l'intérêt de ce jeu, il vous faut le quadrupleur d'Hudson Soft. Foncez sans crainte, c'est un très bon investissement. Sachez aussi que le mode 1 joueur a été amélioré. Alors si, un soir, vous vous retrouvez seul, il reste encore ce mode de secours, ainsi que la possibilité de jouer contre l'ordinateur, qui dirige alors trois Bombermen. Super Bomberman 2 est un must!



On retrouve, bien sûr, le décor original, et le Bomberman d'Or. Devient Bomberman d'Or le joueur qui a remporté les parties précédentes. En d'autres termes, c'est celui qui a obtenu l'écran "Victory".



Dans le monde des glaces, ça glisse un peu. Lorsque l'un des Bombermen emprunte un des passages souterrains, on voit son parcours en transparence.



Dans le niveau 10 du mode à plusieurs joueurs, votre héros peut maintenant (attention: nouveauté!) sauter. Cela peut être extrêmement pratique pour éviter des explosions de bombe.



Et lorsqu'il ne reste que trente secondes, l'écran se resserre. A la fin du jeu, la surface est devenue très petite. Les cercles rouges et bleus sont ici des téléporteurs.



Dans ce niveau, lorsque votre personnage est sous un des grillages blancs, on ne voit pas très bien ce qui se passe. Les petits cercles rouges sont des mines: si votre bombe explose sur l'une d'elles, son champ d'impact s'en trouve considérablement augmenté...



ÉDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE
PRIX: F

ACTION/ARCADE
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 9
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 73%

Différentes démos du jeu et une intro plus fouillée que d'habitude.

GRAPHISMES 81%

Il sont assez simplistes, mais s'inscrivent parfaitement dans l'ambiance de la série.

ANIMATION 75%

Rien à redire. Tout ce qu'il faut, là où il faut!

MUSIQUE 90%

Où est passé le thème original de Bomberman?

BRUITAGES 79%

Peu nombreux... mais largement suffisants pour ce type de jeu.

DURÉE DE VIE 95%

A quatre, on ne s'en lassera jamais. Un bon investissement.

JOUABILITÉ 93%

Le contrôle des Bombermen est parfait. Les seules erreurs viendront de vous...

INTERET 95%

Si vous jouez à quatre, vous comprendrez vite que Bomberman en impose un maximum. Un Mega-Hit en puissance. Seul, le jeu a été amélioré, il mérite maintenant 72%.

JAGUAR REVIEW

Tempest 2000, après avoir fait notre bonheur en 1981 dans les salles d'arcade et sur nos vieux micro-ordinateurs 8 bits, sort aujourd'hui sur le Jaguar. Dix ans après, le jeu est-il toujours d'actualité, ou bien faut-il le ranger au fond d'un placard? Si on m'avait dit un jour que j'aurais le loisir de jouer à Tempest 2000 sur Jaguar, je crois bien que je me serais roulé de rire sur la moquette! Et pourtant, il faut reconnaître que les programmeurs de l'équipe d'Atari ont réussi un grand coup en adaptant sur la machine la plus puissante du marché ce giga-hit de mon enfance. Le principe est ultra simple, ce qui explique certainement son succès d'antan. Sur diverses formes géométriques, représentées en 3D fil de fer, vous dirigez un vaisseau, le Tempest. A l'autre extrémité de ces "toiles d'araignée" déboulent des vaisseaux ennemis. Vous devez les détruire avant qu'ils ne parviennent à vos côtés et vous emportent au fin fond de l'espace. Heureusement, votre navette spatiale est dotée des meilleurs lasers sur le marché du cosmos. Vous ne ferez ainsi qu'une bouchée des ces hostiles extraterrestres. Mais attention, ils tirent davantage leur force de leur nombre que de leur puissance de feu. La rapidité sera votre seule carte pour ne pas les laisser piétiner vos plates-bandes spatiales. Une fois tous vos adversaires détruits, vous passez à une nouvelle forme géométrique, encore plus compliquée. Voilà pour le principe de jeu. La réalisation est étonnante. Quatre modes de jeu sont proposés: le mode Normal, c'est-à-dire le Tempest original, le mode Tempest 2000, haut en couleur, le Tempest Plus, où vous pouvez jouer à deux simultanément ou bien accompagné d'un droïde dirigé par l'ordinateur, et, enfin, le mode Duel, qui propose à deux joueurs de s'affronter sur leur propre forme géométrique. Les vieux de la vieille apprécieront certainement ce jeu; les autres devront à tout prix le découvrir!

TEMPEST 2000

CLASSIC

ATTENTION, JEU MODULABLE!

Dans certains tableaux, des bonus apparaissent. Tirez dessus pour vous les procurer. On a alors l'impression qu'ils jaillissent de l'écran.

Une des grandes originalités de Tempest 2000 consiste à pouvoir zoomer plus ou moins l'écran de jeu. En zoom très rapproché, l'écran de jeu bouge en fonction des mouvements du vaisseau. En zoom arrière, le plan de jeu est immobile et plus petit. La visibilité est totale, mais encore faut-il avoir de bons yeux!

AVIS

oui!



NIICO

Voilà des jeux comme je les aime! Un principe on ne peut plus simple et une réalisation irréprochable. C'est d'ailleurs ce qui faisait la force des premiers jeux d'arcade. Moi qui ai connu la première version de Tempest, je puis vous affirmer sans me tromper que son adaptation sur Jaguar est une réussite totale. Mais j'en entends déjà crier: "Quel gâchis de sortir un tel jeu sur une console 64 bits!" Je ne suis pas du tout d'accord avec eux, et leur conseille vivement de s'emparer du premier joystick qui traîne pour se lancer dans l'action. Tout est réussi dans Tempest: les graphismes ont subi un sérieux lifting et la musique techno est au goût du jour. Seul gros reproche: la maniabilité du vaisseau laisse à désirer.

De nombreuses parties seront nécessaires pour s'y habituer! Mais quand on aime, on ne compte pas, non?



Voici la forme géométrique normale, en fil de fer. Le plan de jeu bouge en fonction des mouvements de votre vaisseau.



Le même tableau, mais cette fois-ci en zoom arrière. Il est évidemment plus petit, mais il reste immobile.



En mode Tempest 2000, les formes géométriques affichent mille teintes. A gauche, un gadget vous permet d'augmenter votre puissance de feu.



Zoom arrière bis: on apprécie la forme géométrique dans sa totalité. Mais la visibilité est moins nette car tout est plus petit!

AVIS

oui, mais...

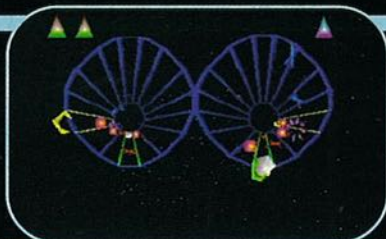


SPY

Il faut savoir faire le tri lorsque l'on a à faire un avis de cette trempe. Il est important de jauger les capacités techniques de la machine d'un côté, et l'intérêt de l'autre. Je m'explique. Techniquement, c'est un autre genre de jeu qu'on attend sur une 64 bits: un shoot-them-up comme Tempest sur Jaguar, c'est comme du vin conditionné en brique avec du magret de canard aux aïelles. Mais si l'on juge Tempest 2000 sur son seul intérêt, on tombe sous le charme. De nouveaux modes de jeu, des effets techniques inédits... Alors, que penser de Tempest 2000? Que c'est un très bon jeu, mais qu'on attend autre chose de cette console.

TEMPEST, C'EST PLUS DE PLAISIR

En mode Tempest Plus, vous avez la possibilité, si toutefois vous possédez un Jaguar et une seconde manette (il va falloir s'accrocher), de jouer à deux simultanément sur le même écran. Si un copain venait à manquer, il est tout à fait possible de jouer en compagnie de l'ordinateur. C'est un bon compagnon: il est très fort et joue intelligemment...



Voici à quoi ressemble le mode 2 joueurs: chacun se voit attribuer une forme géométrique. Celui qui termine le niveau le premier est déclaré vainqueur!



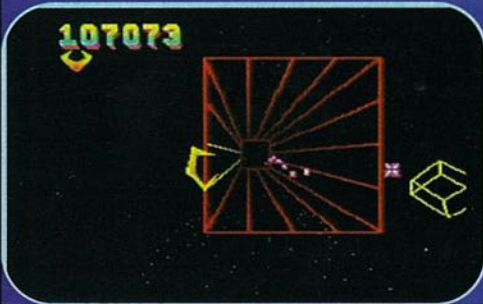
Quand on récolte suffisamment de Power-Up Fire, on a la possibilité d'effectuer des sauts! Cela se révèle fort utile quand vos adversaires vous frôlent d'un peu trop près!



Ce tableau en forme de "8" horizontal est assez difficile. Il faut sans cesse faire des aller et retour pour pouvoir détruire les adversaires. Attention au tournis!



Quand on avance un peu plus loin dans le jeu, les formes géométriques changent de couleur. On retrouve les anciens niveaux, mais la difficulté s'est accrue!



Voici le tableau carré. De nouveaux ennemis sont apparus à l'écran. Heureusement, votre ange protecteur, le droïde, veille! Il est vraiment très utile.



Ce qui devait arriver est arrivé: un des ennemis a mené sa course à terme. Il s'est dirigé vers vous et vous a capturé vers le fond du tableau. Et hop, une vie en moins!

JAGUAR REVIEW



ÉDITEUR: ATARI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THM-UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 79%

Un écran-titre assez sommaire, mais des effets visuels spectaculaires. Étonnant!

GRAPHISMES 84%

Le mode Tempest 2000 propose des dégradés de couleurs splendides. On en redemande!

ANIMATION 85%

Aucun ralentissement à signaler. Heureusement: nous sommes sur une 64 bits!

MUSIQUE 89%

Bien que le jeu soit ancien, la musique a été revue à la mode: techno à gogo! C'est le "rave".

BRUITAGES 81%

Ils sont bien réalisés, mais peu nombreux. C'est bien dommage!

DURÉE DE VIE 89%

Des tableaux à n'en plus finir, une difficulté progressive... La fin du tunnel est loin.

JOUABILITÉ 79%

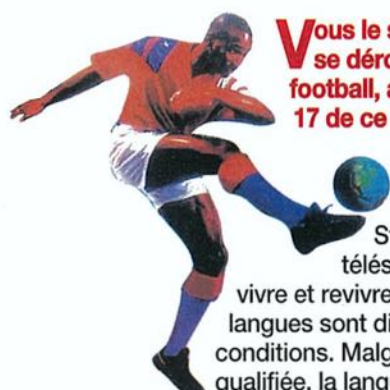
Le contrôle du vaisseau est mal pensé. Il faudra vous y habituer.

INTERET 80%

Pour ceux qui connaissent l'original, la note atteint 92%. Les autres le trouveront un peu "vide". Tempest 2000 reste tout de même excellent.

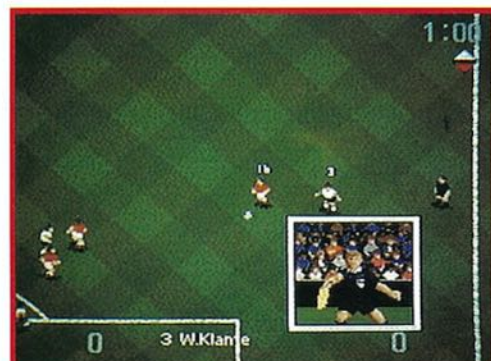


World Cup



Vous le savez tous, le mois de juin verra se dérouler la coupe du monde de football, aux Etats-Unis. C'est en effet le 17 de ce mois que retentira le coup de sifflet marquant le début du premier match.

Vingt-quatre équipes, représentant des nations du monde entier, vont s'affronter sur différents terrains des States, devant des centaines de caméras et des milliards de téléspectateurs. World Cup USA 94 vous propose donc de vivre et revivre les grands matchs de cet événement mondial. Huit langues sont disponibles, de quoi bosser son bac dans de bonnes conditions. Malgré le fait que notre équipe nationale ne se soit pas qualifiée, la langue française est disponible! Humour noir... Côté options, le jeu n'a rien à envier à son grand rival, FIFA International Soccer. Il est possible de paramétrer à peu près tout ce que l'on veut: temps du match, règles du hors-jeu, rapidité du jeu, goal automatique ou non, dribble plus ou moins long... tout ce qu'il faut, vous l'avez! La vue du terrain est la même dans toutes les versions, c'est-à-dire que l'on voit les joueurs du dessus. Le terrain bouge suivant un scrolling vertical d'une fluidité exemplaire. Amis du ballon rond et des troisièmes mi-temps, à vos consoles!



Le hors-jeu fait partie des règles instaurées en début de partie. Si, toutefois, il vous posait des problèmes, vous pouvez toujours l'annuler.

WORLD CUP USA 94 VS FIFA INTERNATIONAL SOCCER



World Cup USA 94 (SNIN).

Commençons, si vous le voulez bien, par World Cup USA 94. La vue du dessus n'est pas des meilleures: on a du mal à construire une attaque avec des passes en avant tant la vision du terrain est restreinte. Côté jouabilité, les joueurs répondent bien aux mouvements du joystick, et on leur fait faire à peu près ce que l'on veut. Cependant, la vitesse des sprites est peut-être un peu exagérée! FIFA International Soccer, quant à lui, propose une vue en 3D isométrique. Vous pouvez donc visualiser de larges portions du terrain et les constructions des différentes phases de jeu n'en sont que meilleures. Hélas! le scrolling est saccadé et la maniabilité des joueurs médiocre (lenteur oblige)! Cependant, les sprites sont un peu plus gros que dans W.C. USA. Côté options, les deux jeux sont aussi bien fournis l'un que l'autre (un léger avantage tout de même pour FIFA International Soccer).



FIFA International Soccer (SNIN).

AVIS

oui, mais...



NIICO

World Cup USA 94 est un jeu de football qui tient la route. Après une introduction des plus pauvres (la mascotte arrive au milieu de l'écran et allume une petite loupiote ridicule), le jeu bénéficie d'options multiples et intéressantes. Toutes font l'objet d'interventions de la mascotte, et, malheureusement cela ne les rend pas plus claires pour autant. Enfin, une fois que l'on y est habitué, cela ne représente plus guère de problème. La maniabilité du jeu est, pour une fois, très bonne. Domage que la trop grande vitesse de déplacement des joueurs rende le jeu si difficile: on traverse le terrain en moins de trois secondes! Ben Johnson, même anabolisé, ne ferait pas mieux! Doté d'un rythme plus réaliste, World Cup USA 94 aurait été un jeu parfait.

QUELQUES OPTIONS

Légèrement moins nombreuses que dans FIFA International Soccer, World Cup USA 94 propose tout de même une sacrée brochette d'options. Vous m'en direz des nouvelles.



Le menu général propose cinq choix principaux. Parmi eux, la possibilité de tenter des tirs au but (hé! oui, le mot "penalty" est à bannir. What's a frog, l'autre zouave!).



Voici, chez vous, les six groupes de quatre équipes qui forment le championnat de la coupe du monde. Faites vos paris, rien ne va plus!

USA94™



© 1991 WC '94, ISL



Ces pastilles blanches vous permettent de visualiser plus facilement la trajectoire de votre ballon. Remarquez le joueur blanc, il fait coucou à ses parents. Quel âne!

QUELQUES ACTIONS

World Cup USA 94, comme tout bon jeu de foot, propose des phases de jeu assez réalistes. Ainsi, on retrouve les extraordinaires plongeurs du gardien, les tacles un peu poussés, les balles sur le poteau...



Voici un exemple de plongeur spectaculaire: le gardien se détend de tout son long afin de stopper la balle qui filait vers la lucarne.



A la suite d'un tacle, le n° 14 de l'équipe des blancs se retrouve au sol. A ses côtés, un joueur rouge lui dit: "Hé, arrête ton cinéma!"



On connaissait la ruée vers l'or, en Californie, à la fin du XIX^e siècle. Le 17 juin 1994, c'est d'une ruée vers les buts qu'il s'agira.



Et hop! la récré est terminée. On rentre en classe, s'il vous plaît, et EN SILENCE, il y en a qui travaillent ici!

AVIS

oui, mais...



SPY

Je ne pense pas que cette adaptation égale FIFA International Soccer sur le plan de la simulation pure. Mais pour ce qui concerne le "gameplay", pas de doute, World Cup l'emporte haut le pied. En fait, le véritable problème de World Cup est qu'il propose beaucoup d'options d'accès difficile sans la notice. A part cette remarque, je définirai malheureusement World Cup USA 94 version SNIN comme un jeu de foot banal: il ne comporte rien de transcendant, mais rien d'énervant non plus, il est assez scolaire, mais de bonne qualité. On pourra toujours lui reprocher la taille ridicule des sprites (surtout après avoir vu FIFA), mais si une meilleure jouabilité est à ce prix, c'est très bien. Et c'est le cas pour cette version. La jouabilité tient la route, le jeu est rapide à souhait, et le contrôle est aisé. World Cup USA est une simulation de foot de plus, en rien révolutionnaire.

SUPER NINTENDO

REVIEW

US GOLD
presents
World Cup USA 94™

ÉDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITÉ: JUIN
PRIX: E

SIMULATION DE FOOTBALL
4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: AUCUN
CONTINUE: -

PRESENTATION 60%

La mascotte, un chien (!), fait son numéro de clown. Cela en fera rire certains, moi pas!

GRAPHISMES 79%

Les sprites sont assez petits, et cela nuit à la précision.

ANIMATION 87%

Le scrolling de l'écran est fluide et jamais saccadé. Le jeu est peut-être trop rapide!

MUSIQUE 73%

Le thème musical diffère des autres versions, mais il n'en est pas meilleur pour autant!

BRUITAGES 79%

Ceux de la foule sont excellents et le coup de sifflet de l'arbitre itou. Pour le reste...

DURÉE DE VIE 81%

Les matchs sont difficiles! Dommage que l'on ne puisse jouer à quatre dans la même équipe.

JOUABILITÉ 84%

Les joueurs se déplacent trop rapidement sur le terrain. Difficile de prendre le temps de dribbler!

INTERET 87%

World Cup USA 94 est un jeu de foot intéressant, qui supporte la comparaison avec FIFA International Soccer.



AVIS

oui, mais...



NIIICO

diriger d'athlétiques allumettes aux prises avec un noyau d'olive...

World Cup USA 94 s'affirme d'emblée comme l'un des plus sérieux adversaires de FIFA International Soccer. Les options, moins nombreuses que dans ce dernier, sont tout de même très importantes et devraient ravir de nombreux joueurs. Tout, ou pratiquement tout, est modulable: vitesse de jeu, règles des hors-jeu, taille du radar, conditions météorologiques, durée du match, formation d'attaque, couleur des maillots, contrôle du dribble... j'en passe et pas forcément des meilleurs. Si la jouabilité est plutôt bonne et l'animation excellente (pas moins de 3 000 sprites ont été créés), les foots, eux, sont vraiment petits! C'est dommage, car cela peut donner la curieuse impression de

Pour que tout le monde soit content, World Cup USA 94 sort également sur la Megadrive. Cette version reste très proche de celle de la Super Nintendo.

On retrouve ainsi les vingt-quatre équipes qui participent à la coupe du monde de football. Les Etats-Unis, la Suisse, l'Allemagne et le Brésil sont de la partie. Pour les faire s'affronter, trois championnats sont proposés: la coupe du monde (le tournoi officiel), le tournoi personnalisé (vous placez vos équipes dans les poules de votre choix), les matchs amicaux et, enfin, les matchs d'entraînement (fort utiles pour maîtriser toutes les bottes et les coups spécifiques du football). Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur leur Megadrive, grâce au quadrupleur d'Electronic Arts. Choisissez la couleur de vos maillots, de vos chaussettes et de votre caleçon. Cela fait, vous serez paré pour pénétrer dans le monde impitoyable du football. Wâââ, l'angoisse!



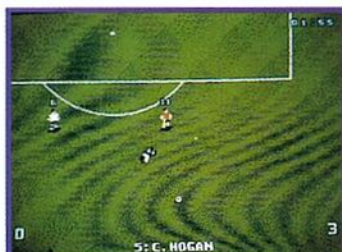
Le coup d'envoi se joue à pile ou face! Le principe est simple: on envoie une pièce de 1 franc en l'air et on la laisse retomber sur le sol. Si vous ramassez 25 001 francs, vous avez gagné le gros lot!



L'arbitre rappelle sa présence quand des fautes sont commises, ou bien ici, au coup d'envoi.



Sur tous les coups de pied arrêtés, la trajectoire que le ballon va suivre s'inscrit en pointillés. C'est vraiment efficace pour les coups francs et les touches.



Un joueur à terre ne doit choquer personne car les contacts sont plutôt rudes dans ce sport de mecs!

LES OPTIONS...

Un des points forts de ce jeu de foot, c'est certainement le nombre d'options qu'il contient. On peut tout faire, du plus simple au plus compliqué, car tout est paramétrable. C'est pas génial, ça?



La coupe du monde de football est un gigantesque tournoi au cours duquel vingt-quatre équipes se rencontrent. C'est pour cela que cette cartouche nous propose huit langues.



Comment apprendre la géographie tout en s'amusant? En jouant à World Cup USA 94! En fonction des équipes que vous choisissez, un ballon de foot vous montre son pays d'origine.



Tout commence sur cet écran: les deux tournois différents, les deux types de matchs (amicaux et entraînements) et le menu d'options y figurent. A vous de bien choisir votre voie.



Voici un sous-menu qui correspond au match d'entraînement! Non mais, vous vous imaginez le nombre d'options qui sont proposées! Et ce n'est pas fini, les p'tits gars.

US GOLD
presents
WorldCupUSA94™
All Programming, Graphics
and Music by

US GOLD/SEGA
PRIX: D
4 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOTBALL

PRESENTATION

L'introduction est encore la même: la mascotte fait le spectacle. Sympa, mais sans grand intérêt.

GRAPHISMES

Les sprites sont vraiment petits. Pour une Megadrive, on aurait pu mieux faire!

ANIMATION

Rapide, fluide, aucun ralentissement. Il n'y a rien à lui reprocher!

MUSIQUE

Encore et toujours ce thème soûlant! Il est rapidement lassant. On aurait pu mieux faire (bis!).

BRUITAGES

Ils sont nombreux et variés, mais leur qualité laisse un peu à désirer.

DUREE DE VIE

Le jeu à quatre est génial. La coupe du monde va être palpitante.

JOUABILITE

Les joueurs répondent très bien aux commandes. Le dribble est facile car il est modulable.

INTERET

83%

World Cup USA 94 est un bon jeu de football. Mais il ne surclasse pas FIFA International Soccer.



TOUS LES JEUX POUR CONSOLES ET MICROS LE SERVICE EN PLUS

HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - HITS

MEGA DRIVE

VIRTUA RACING (JAP) 489
DRAGON BALL Z (JAP) 479
SUBTERRANIA (JAP) TEL
DUNE 2 TEL

SEGA CD

TOMCAT ALLEY 489
WING COMMANDER 489
STAR WARS - REBEL ASSAULT TEL
WORLD CUP SOCCER USA 94 TEL
REVENGE OF THE NINJA TEL

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z3 TEL 519
EEK THE CAT 499
SPACE ACE 529
PLAYER MANAGER 529
FIFA INT. SOCCER TEL
KICK OFF 3 TEL

SUPER FAMICOM

RAMNA 1/2 4 TEL
SUPER BOMBERMAN 2 TEL
STREET FIGHTER 2 SPE. TEL
NBA JAM 499
DRAGON BALL Z 2 339

La nouvelle mini console portable
SEGA CDX
(compatible CD audio, Jeux MD et MCD)
EST DISPONIBLE
TÉLÉPHONEZ

TOP SUPER NINTENDO

AERO FIGHTER 499
ANDRE AGASSI TENNIS 519
BARKLEY SHUT UP & JAM 559
BATTLETOADS TEL
BEAUTY AND THE BEAST 559
CLAY FIGHTER TEL
CLAYMATES 499
EYE OF THE BEHOLDER 529
F1 ROC 2 607
FATAL FURY 2 590
FIDO DIDO 486
FIRE STRIKER 519
G2 547
GALATIC DEFENDERS 552
HYPER VOLLEY BALL 508
JAMMIT 574
JIMMY CONNORS TENNIS 567
JOE & MAC 2 497
KING OF THE MONSTERS 2 563
KNIGHTS OF ROUND TABLE 574
LEGEND 508
LIBERTY OF DEATH 596

TOP 3DO

DEMOLITION MAN 569
DRAGON'S LAIR 429
FIREBALL 730
JOHN MADDEN FOOTBALL 495
MEGARACE 449
MICROCOSM 495
NIGHT TRAP 495
SUPER WING COMMANDER TEL
ORION OF ROAD 514
THE HORDE 399
ULTRAMAN 832

TOP MEGA CD

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL 579
DUNE TEL
FINAL FIGHT 385
MONKEY ISLAND 449
MORTAL KOMBAT TEL
POWER MONGER 139
PRINCE OF PERSIA 449
RISE OF DRAGON 385
SONIC 385
SUPER F1 CIRCUS 678
SUPER LEAGUE 298
WOLFCHILD 385
WONDERDOG 385

TOP SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2 479
ANIME SLAM DUNK TEL
ART OF FIGHTING 379
ATOM BOY 769
BATTLE DOGEBALL 2 249
BATTLE MASTER 439
BRAINLORD 650
CAPTAIN TSUBASA 4 495
COOL SPOT 389
DARUIS FORCE 449
DEATH BLADE 369
DRAGON BALL Z 339
DRAGON QUEST 1/2 499
EYE OF THE BEHOLDER 562
FATAL FURY 2 539
FINAL FANTASY 6 TEL
FIRE EMBLEM 439
FIST OF NORTH STAR 7 569
GUNDAM 5 359
HOLY STRIKER 369
INTERNATIONAL TENNIS 569
JOE & MAC 3 489
KING OF DRAGONS 569
LEGEND OF MYSTICAL 569
M JOHNSON BASKET 465
MARIO & WARIO 390
MARIO MOUSE 369
METROID 708

TOP MEGADRIE

ALADDIN 385
ART OF FIGHTING 449
BATTLE OF BAHAMA 259
BATTLE TOADS TEL
COLUMNS 3 369
CYBORG JUSTICE 374
D ROBINSON B BALL 268
DOCTEUR ROBOTNIK 345
ECCO LE DAUPHIN 345
ELIMINATE DOWN 349
ETERNAL CHAMPION 449
FANTASY STAR 4 499



COMMANDEZ PAR TELEPHONE VOS JEUX (CATALOGUE COMPLET SEGA ET NINTENDO FR. US. ET JAP.), ET RENSEIGNEZ VOUS AUSSI SUR LES PROMOTIONS ET SUR LE CLUB AXY

36 63 89 71
7/7 jours de 10 à 19 heures

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

GAGNEZ UNE 3DO
CONCOURS AXYOM
juin 94



1^{er} PRIX UNE 3DO ET 1 JEU AU CHOIX

2^{ème} PRIX 3 JEUX AU CHOIX

3^{ème} PRIX 1 JEU AU CHOIX

QUESTION 1 : LAQUELLE DE CES 3 SOCIÉTÉS N'EST PAS JAPONAISE ?

- A) ATARI
- B) NINTENDO
- C) SEGA

QUESTION 2 : LEQUEL DE CES JEUX D'ARCADE EST LE PLUS ANCIEN ?

- A) SPACE INVADERS
- B) POLE POSITION
- C) PACMAN

REGLEMENT

- 1) AXYOM organise un concours qui sera clos le 1^{er} JUILLET 1994 à minuit.
- 2) Celui-ci est ouvert à tous, excepté aux membres de l'organisateur AXYOM et leurs familles.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin. Celui-ci peut être original, recopié sur papier libre ou photocopié. Les bulletins ratés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
- 4) Il n'est accepté qu'un seul bulletin par famille.
- 5) Aucune solution ne sera donnée par téléphone.
- 6) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à : AXYOM BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2.
- 7) Les bulletins de participation gagnants seront soumis à un tirage au sort qui déterminera l'attribution des lots.
- 8) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 1^{er} AOUT 1994.

BON DE COMMANDE ET BULLETIN DE PARTICIPATION AU CONCOURS à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	PRIX
participation aux frais de port (consoles 60 F)	+25F
Total à payer =	F

Nom
Prénom.....
Adresse.....
.....
CP.....Ville.....
Tél.....
Ma console est une.....

CONCOURS AXYOM juin '94
cochez la bonne réponse
QUESTION 1 : ☐ A ☐ B ☐ C
QUESTION 2 : ☐ A ☐ B ☐ C
Désirez vous recevoir gratuitement notre catalogue de produits. ☐ O ☐ N
LIVRAISON COLISSIMO

JE PAYER PAR : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ **PAIEMENT PAR Carte BLEUE / Interbancaire** Date d'expiration : _____
Mandat-lettre ☐ Au facteur à réception (en rajoutant 35 F) ☐ N° _____

Signature obligatoire :

LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS / LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

MASTER SYSTEM REVIEW



WorldCupUSA94™

L'aventure des World Cup USA 94 poursuit son p'tit bonhomme de chemin et arrive maintenant sur la Sega Master System. Ceux qui possèdent cette vieille, mais toujours d'actualité (la preuve), console vont pouvoir cogner sec dans le ballon. La compétition n'a pas uniquement lieu sur le terrain, mais aussi chez les éditeurs. En effet, la bataille des jeux de foot avant la coupe du monde bat son plein. World Cup USA 94 entre donc en concurrence directe avec Ultimate Soccer (testé également dans ce numéro). World Cup USA 94 propose bien évidemment une multitude d'options, chacune étant accompagnée de la mascotte officielle (un petit chien- chien à sa mémère). Comme dans tout jeu de football qui se respecte, vous allez donc pouvoir choisir votre équipe favorite parmi celles qui participent à la coupe du monde, définir le temps de jeu, participer à un match d'entraînement... bref, tout ce qu'il faut pour vous faire plaisir! Le terrain de football est vu du dessus, ce qui donne une vision assez large. On évolue donc facilement et les passes n'en sont que plus réussies. Quand on sait que d'une bonne construction de jeu s'ensuit généralement un but, il y a de quoi s'en réjouir! Amateurs de ballon noir et blanc, à vos consoles!



Durant le choix des équipes, une carte du monde apparaît. On visualise alors le pays et la force des équipes. Très utile!



© 1993 Sega



PETITE CAUSE, GRANDS EFFETS

Il est parfois étonnant de voir comme un fait apparemment anodin a des répercussions démesurées. Une vieille légende chinoise raconte que si quelqu'un éternue en Chine, c'est un Africain qui s'enrhume! Heu...



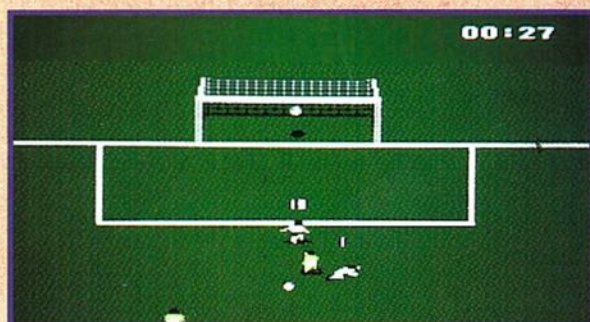
Séquence 1. A la suite d'une faute banale et sans méchanceté, l'arbitre siffle un coup franc. La scène se passe au milieu du terrain.



Séquence 2. Le mur adverse se met en place. On appréciera la trajectoire du ballon grâce à ces petites billes blanches. Fort pratique!



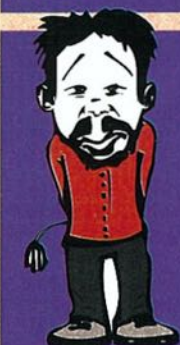
Séquence 3. Le coup franc vient d'être tiré et, déjà, un joueur s'apprête à intercepter la balle. Le but n'est plus très loin, je le sens!



Le gardien est à terre, normal, le défenseur est dans le vent, normal, et le ballon dans le fond des filets, normal.

AVIS

oui, mais...



NIICO

Force est de constater que World Cup USA 94 est moins bien réussi que Ultimate Soccer. Les options sont certes plus nombreuses, mais elles sont peu explicites. Le fait de retrouver la mascotte, un pauvre chien, dans chacune des options alourdit beaucoup trop l'écran: on a vraiment du mal à deviner ce que signifient les icônes. Il en résulte un certain énervement, voire une petite crise de colère. Mais, passé cet accès de furie provoqué par le choix des options, tout devient clair quand il s'agit de jouer. Le terrain est vu du dessus (ce n'est pas une nouveauté, hélas), et les sprites sont assez bien animés. Cependant, ils ressemblent bien plus à des cubes qu'à des footballeurs! On apprécie tout de même le zoom du ballon lorsque celui-ci s'élève dans les airs. World Cup USA 94 reste cependant un jeu plutôt "bof bof".

US GOLD
presents
WorldCupUSA94™
All Programming, Graphics
and Music by
TIERTE
**US GOLD/SEGA
PRIX: C
2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOTBALL**

PRESENTATION

L'écran d'options n'est pas vraiment bien réalisé, mais les options sont nombreuses.

GRAPHISMES

La Sega Master System a connu bien plus joli en matière de graphismes. Ils sont moches.

ANIMATION

Il n'y a rien à lui reprocher: les joueurs se déplacent rapidement, sans saccades.

MUSIQUE

Le thème de World Cup USA 94 revient continuellement durant les options. Soûlant!

BRUITAGES

Certes, la Master System est une console 8 bits, mais les programmeurs auraient pu faire des efforts!

DUREE DE VIE

World Cup USA 94 ne fait pas partie des meilleurs jeux de foot sur console. On a vu mieux!

JOUABILITE

Les joueurs répondent bien aux commandes et le ballon reste "collé" au pied. Une réussite.

INTERET

79%

Non, désolé, ce jeu de foot ne fera pas partie de l'élite du genre. Il existe plus beau, et mieux!

✱ AMICROPUCE ✱ ✱ AMICROPUCE ✱

JEUX VIDEO AMICROPRIX

ORLEANS

22 Place Louis XI
☎ 38.68.15.50

JARGEAU

56 Grande Rue
☎ 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

CATALOGUE VPC EN COULEUR

4 Pages couleurs avec

Images digitalisées de Mangas - Vidéo
Compact disque - Goodies - Ramicard

Le Numéro 1 est **DISPONIBLE** pour la somme de 35 F
et donne droit à une remise de 5% sur tout le catalogue

**SUPER FAMICOM - SUPER NINTENDO - SUPER NES - GENESIS - MEGADRIVE
MEGA CD - GAME BOY - GAME GEAR - NEO GEO - 3 DO - JAGUAR- PC -AMIGA
MANGAS - K7 VIDEO - ART BOOKS - POSTERS - GOODIES**

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 3
RANMA 1/2 4
SUPER BOMBERMAN 2
Prix très très compétitifs

SUPER NES

CLAYMATES
FATAL FURY 2
SUPER METROID
Prix très très compétitifs

SUPER NINTENDO

EMPIRE STRIKE BACK
FIFA
NBA JAM
PSG
ROCK'N ROLL RACING
SCHTROUMPHS
POPN TWIN BEE 2
R TYPE 3
Prix très très compétitifs

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z
FATAL FURY 2
NBA JAM
PSG
STREET OF RAGE 3
VIRTUA RACING
Prix très très compétitifs

MANGAS

DRAGON BALL Z N & B 45 F
DRAGON BALL Z Couleur 80 F
KEN LE SURVIVANT 45 F
CITY HUNTER 45 F
RANMA 1/2 45 F
3 X 3 EYES 45 F
VIDEO GIRL 45 F
BASTARD 45 F
DNA2 45 F
CYBER BLUES 45 F
AKIRA la Fin (Volume 6) 120 F
ORANGE ROAD 45 F

MANGAS VIDEO

DRAGON BALL Z

Vol 1 GARLIC 179 F
Vol 2 THALES 179 F
Vol 3 SUPER NAMECK 179 F
Vol 4 DOCT WILLOW 179 F
Vol 5 BADDACK 179 F
Vol 6 KOURAT 179 F
Vol 7 METAL KOURAT 189 F
Vol 8 LES CYBORGS 189 F
Vol 9 TRUNKS STORY 189 F
Vol 10 BROLY 189 F
Vol 11 BOJACK 189 F
Vol 12 DOCTEUR EIGI 189 F

GOODIES

FIGURINES BATTLE COL. 120 F
POSTER DBZ - RANMA - 30 F
RAMICARDS 10 F
CARDAS 5 F

MANGAS VIDEO

DOOMED MEGALOPOLIS 130 F
KEN LE SURVIVANT 170 F
RG VEDA 170 F
3 X 3 EYES 150 F
MACROSS 150 F
VENUS WAR 170 F
AKIRA 170 F
BUBBLEGUM CRISIS 170 F
KAMASUTRA 170 F

COMPACT DISQUE

DRAGON BALL Z 225 F
RANMA 150 F
KEN LE SURVIVANT 225 F
ORANGE ROAD 240 F
CITY HUNTER 240 F
MACROSS 240 F
BUBBLEGUM CRISIS 240 F
AKIRA 240 F
FATAL FURY

DEPOT VENTE NEO GEO

Plus de 100 jeux NEO GEO
disponibles en dépôt vente chez
AMICROPUCE aux prix fixés par
nos clients sur nos conseils.
**Nous prenons une commission
de 100 F par jeu**

SAMOURAI 890 F
WORLD HEROES 2 690 F
BURNING FIGHT 390 F
ART OF FIGHTING 490 F
FATAL FURY 2 690 F
MAGICIAN LORD 290 F

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO
BATMAN RETURN
BLUES BROTHERS
DEAD DANCE
ADAMS FAMILY 1
ADAMS FAMILY 2
AXELAY
CASTELVANIA
D.FORCE
GODS
GRADIUS 3
HOOK
PHALANX
ROBOCOP 3
ROCKETER
F ZERO

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO
RPM RACING
SUPER ALESTE
TOM & JERRY
VALIS 4
AMAZING TENNIS
ANOTHER WORLD
ASTERIX
BEST OF THE BEST
BOB
CHESSMASTER
CHUCK ROCK
DENIS LA MALICE
DOUBLE DRAGON
DRACULA
DRAGON'S LAIR

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO
HOOK
JURASSIC PARK
KICK OFF
LAST ACTION HERO
LEMMINGS
LOONEY TUNES
MAGIC SWORD
ON THE BALL
PARODIUS
RIVAL TURF
SHANGAI 2
SPIDERMAN
SUPER OFF ROAD
SUPER TENNIS
KO BOXING

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Nous remercions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance,
ce qui nous permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

C+33

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

Signature
(Parents pour les mineurs)

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F

Chèques Débités le jour de la livraison

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis Toutes les marques citées dans cette page sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

A retourner à :

AMICROPUCE

56 Grande Rue 45150 JARGEAU



WorldCupUSA94™

La boucle est bouclée: World Cup USA 94 sort également sur la Game Gear! Les amoureux des consoles Sega et du ballon rond n'auront plus aucune excuse pour ne pas jouer au football!

Sega fait vraiment les choses comme il faut: pas de jaloux. C'est pas beau, ça? Le père sur la Megadrive en train de jouer dans le salon, le fiston dans la cuisine sur sa Game Gear et le petit dernier dans sa chambre en train de s'éclater comme un fou sur la Master System. Cette version Game Gear de World Cup USA 94 est loin d'être mauvaise: les options sont nombreuses et bien présentées. En effet, la mascotte officielle de la coupe du monde, un chien aux allures cartooniques, accompagne chacune des icônes représentant les options. Ces dernières vous proposent de participer à un match d'entraînement, ou bien à la coupe du monde elle-même. Les matchs vont être chauds! Et, comme une bonne surprise n'arrive jamais seule, il est possible de jouer à deux! Il suffit pour cela que votre ami(e) amène chez vous sa Game Gear et un câble de raccordement, et le tour est joué! A deux, c'est quand même vraiment mieux! World Cup USA 94, vous le constaterez, n'est pas une simple adaptation bête et méchante. Les programmeurs nous ont fait un bien beau cadeau!

UN ARBITRE OMNIPRÉSENT

Cela fait plaisir de voir des jeux de football où l'arbitre ne se contente pas seulement de rester à vos côtés durant une partie. Ici, il fait de splendides apparitions dans des encarts à chaque fois que le besoin s'en fait sentir!



Voici à quoi ressemble le tableau principal des options. La mascotte fait toujours partie. Sympa, non?

Malgré une superbe détente, le gardien n'a pas pu empêcher la balle de pénétrer dans ses buts. Dur, dur d'être un gardien.



AVIS

oui, mais...

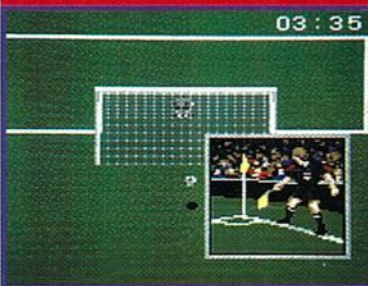


NIIICO

Il est vraiment difficile de se prononcer sur World Cup USA 94 version Game Gear. Sur les écrans de petite taille, il est souvent pénible de suivre les joueurs des yeux sans une certaine confusion, et ça peut même provoquer de petites migraines à la longue. Mais enfin, passé ce cap, je dois dire qu'il est très agréable de jouer à ce jeu. Les différentes animations des joueurs sont correctes et leur fluidité est irréprochable. La bande-son est légèrement meilleure que sur Sega Master System, mais elle n'est pas encore convaincante. Le fait de pouvoir jouer à deux, par cordon de raccordement interposé, relance continuellement l'intérêt du jeu. World Cup USA 94 est un bon jeu de foot sur Game Gear, même si les graphismes ne sont pas extraordinaires, la taille des sprites paraissant un peu ridicule.



Avant que les joueurs ne se castignent, l'arbitre intervient en séparant les deux joueurs. Merci, m'sieur l'arbitre!



Afin de contrer un terrible shoot, le gardien parvient à dévier la balle d'une petite claquette. L'arbitre sifflera le corner.



Après un but, l'arbitre siffle un nouvel engagement. Quel homme, cet arbitre, tout de même.

US GOLD
Presents
WorldCupUSA94™
All Programming, Graphics
and Music by
THIÉRIE

**US GOLD/SEGA
PRIX: C
2 JOUEURS/FOOTBALL**

PRESENTATION

Toujours le même écran d'introduction: amusant mais vraiment léger. Les options sont variées.

GRAPHISMES

Ils sont assez réussis pour une Game Gear. Bien que les sprites soient petits, ils sont détaillés.

ANIMATION

Il n'y a rien à redire: l'animation sur le terrain est parfaitement fluide.

MUSIQUE

World Cup USA 94 se déroule sur un thème sympathique, mais qui devient irritant à la longue!

BRUITAGES

D'un niveau légèrement supérieur à ceux de la version SMS, ils sont encore trop sommaires.

DUREE DE VIE

Le fait de pouvoir jouer à deux est intéressant. La coupe du monde est longue et passionnante.

JOUABILITE

Les joueurs répondent parfaitement aux commandes. Pour une fois, le dribble est facile.

INTERET

82%

World Cup USA 94 est certainement un des meilleurs jeux de foot sur Game Gear.

BEST GAMES

98 rue Oberkampf
75011 PARIS
Tél. : 48 07 21 08
Fax. : 48 07 13 54

MEGADRIVE

ADDAMS	355
ALADDIN	349
ART OF FIGHTING	479
BATTLES OF VENGEANCE	355
BATTLESTOADS	329
CHACKAN	299
COOLSPOT	319
DAVID ROBINSON'S	199
DOUBLE DRAGONS	349
DRAGONBALL Z 2	475
DRAGON REVENGE	380
ETERNAL CHAMPION	459
FIFA INT. SOCCER	349
HOOKE	359
JAMES POND 3	389
JUNGLE STRIKE	359
JURASSIC PARK	359
LANDSTALKER	410
NBA JAM	425
NIGHTSTORM	355
QUACKSHOT	299
ROBOCOP 3	299
ROCKET KNIGHT ADV.	449
ROBOCOP VS TERMINATOR	375
SENSIBLE SOCCER	375
SHINOBI 3	379
SHINING FORCE II	449
SONIC 2	299
SONIC SPIN BALL	375
SONIC 3	475
STREET FIGHTER II	375
TERMINATOR 2	375
THE FLINSTONES	375
TINY TOON FR	375
TURT. TOURNA. FIGHTER	375
VIRTUAL RACING	479
WORLD OF ILLUSIONS	299

NEO GEO

CONSOLE + JEU	1590
ART OF FIGHTING	1290
FATAL FURY SPEC.	1090
SUPER SIDE KICK	850
SAMOURAI SHADOW	1090
SPIN MASTER	1300
WORLD HEROES	790
FATAL FURY	790

3 DO

DRAGON'S LAIR	330
J. MADDEN FOOTBALL	330
MAD DOG MAD CREE	330
MONSTERMANOR	330
NIGHTTRAP	330
PEBBELBEACH GOLF	330
SUPER WING COMM.	330
THE HORDE	330
THE LIVE STAGE	330
TOTAL ECLIPSE	330

TEE SHIRT DBZ	75
MANGA DBZ	45
RAMICARDS	10
FIGURINES DBZ	95
FILMS DBZ	149
POSTER DBZ	45

GAME GEAR

ADDAMS	275
ALADDIN	275
ASTERIX	275
DESERT STRIKE	275
DOUBLE DRAGON	275
DUFFY DUCK DONALD	275
SHINOBI 3	275
SONIC 2	275
SPEEDTRAP	275
WORLD CUP SOCCER	275
NBA JAM	275

SUPER NINTENDO

ASTERIX	199
BUGS BUNNY	495
COOL SPOT	375
DESERT STRIKE	349
DRACULA	319
EARTH DEF. FORCE	199
GOOF TROOP	395
HOOKE	375
JAMES POND	355
JURASSIC PARK	345
KICK OFF	345
MARIO ALL STAR	345
PGA GOLF TOUR	345
PILOT WINGS	399
ROBOCOP 3	399
SENSIBLE SOCCER	399
STREET FIGH. 2 TURBO	399
ULTRAMAN	99

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING	450
BASTARD	450
BATMAN RETURN	299
DRAGONBALL Z 2	590
FATAL FURY	450
HOKUT. KENT N°7	449
ICE HOCKEY	299
MORTAL KOMBAT	350
SOCCER KID	350
STREET FIGH. 2 TURBO	395
SUP. EMPIRE STRIKE BACK	390
SUP. FAMILY STAR II	299
SUP. GATOR WORLD II	299
SAILOR MOON	529

ACCESSOIRES

ACTION CASE M.D.	110
ACTION CASE S.N.	110
ACTION PARK + ALIMENTATION	100
ACTIVATOR JOYSTICK VIRTUAL	1490
A.D. 29 / 60 Hertz	99
ALIM. GAMEBOY	75
ALIM. GAME GEAR	75
ALIM. MEGADRIVE FR	125
ALIM. MEGADRIVE 2	125
ALIM. SUPER NES	95
AUTO POWER / GB	70
BATTGAME (autonome 12h)	149
LOUPE GAME GEAR	95
CAPCOM POWER STICK Fighter	650
CONSOLE M.D.2 (Jap.)	890
CONSOLE PC TURBO GT	1250
CONS. S.NES (Vers. PAL)	980
EXTENSION CABLE SUR MD	59
EXTENSION CABLE SUP. NES	50
LOUPE GAME BOY	69
MANETTE AQUA PAD S.NES	149
MANETTE FIGH.II / MD	118
MANETTE KONIX POWER PAD	60
MANETTE NEO GEO	375
MANETTE PRO 5 (ttes cons.)	339
MAN. UFO SPEC. ST.FIGH.	130
MEGA KEY (Adapt. ts jeux MD)	150
PIN'S DRAGONBALL Z	10
PRISE PERIT. RGB / MD2 Jap	99
PRISE PERIT. RGB / S.NES	120
SUPER MULTITAP SN / SF	295
TIME BOY (Porte-clef / GB)	25
X TERMINATOR	195

ATTENTION !

Les adhérents au club BEST GAMES bénéficient de 20% de remise sur les prix indiqués

BON DE COMMANDE

CONSOLE	TITRE	PRIX
COLISSIMO		30
TOTAL		

A PAYER (1+2)

CONSOLE	TITRE	PRIX
COLISSIMO		30
TOTAL		

N° Adhérent :

NOM

Prénom

Adresse

Ville

Code Postal

Téléphone

Règlement Chèque ☐ Mandat-lettre ☐

CB N°

(date expiration CB)

Signature

SUPER NES REVIEW



Photo de famille.

Sorti en 1991 dans les salles d'arcade, King of Dragons est la dernière production de Capcom sur Super Nintendo. Savant mélange de Gauntlet (pour l'ambiance) et de

Legend (bientôt en test dans Consoles+), King of Dragons est aujourd'hui dispo en import. L'aventure commence alors que le monde de Malus est sous l'emprise des sbires de Gildiss, un mauvais dragon rouge. Malus n'est plus que misère et ruines. L'armée du roi a bien tenté une contre-attaque, mais aucun soldat n'est revenu de la terrible bataille. En désespoir de cause, le roi décide de s'en remettre à son magicien, Guindon. Guindon lui propose alors un sort capable d'endormir Gildiss durant toute une année. Contrepartie à ce sort, Gildiss se réveillera de ce long sommeil deux fois plus fort qu'autrefois. Il faut donc le retrouver et l'abattre durant son sommeil. Le sort jeté, et le dragon endormi, les hommes du roi partent à sa recherche. Hélas, l'armée de Gildiss veille, et c'est la déroute. La date fatidique approche, et le sort ne va plus tarder à se dissiper. L'ultime solution, c'est... vous! Cinq personnages vous sont proposés: un elfe, un magicien, un guerrier, un clerc et un nain. Vous devrez être judicieux dans votre choix, en sachant que la possibilité de combattre avec un deuxième personnage vous est offerte. A deux, vos chances de trouver et de détruire Gildiss seront plus importantes. Au cours de cette longue et périlleuse aventure, seize niveaux vous attendent. Vous y rencontrerez de dangereux personnages et de terribles boss. Il vous faudra user de tout votre bon sens, mais aussi de vos armes et de votre magie, pour vous débarrasser d'eux. Voilà, vous savez à présent ce qui vous attend. Bonne chance!

AVIS

oui, mais...



NIICO

Les productions Capcom sont en général marquées du sceau de la qualité. J'attendais donc beaucoup de King of Dragons. Cependant, dès l'apparition de l'écran-titre, j'ai pensé que quelque chose n'allait pas. Vous n'avez droit aux distorsions et aux zooms que dans le cadre de la présentation, c'est tout! Il est dommage de disposer d'une machine comme la Super Nintendo et de ne pas l'utiliser convenablement. Si les couleurs sont relativement bien choisies et nombreuses, la taille des sprites est, elle, ridicule! Serait-ce pour souligner celle de certains boss de fin de niveau? Mystère. Et les niveaux, bien que nombreux, sont, hélas, bien trop courts! King of Dragons n'est finalement qu'un petit jeu sympa, sans aucune envergure. Mais que fait Capcom? Un conseil: économisez votre argent pour le sublime Legend (de Sony).



L'ELFE



LE NAIN

La

THE RING OF DRAGONS



Ce gros taureau armé d'une hache bien aiguisée fonce dans le tas, de temps à autre, la tête la première! Evitez de rester face à lui.



On connaissait l'haleine de mouton, voici maintenant et en exclu dans Consoles+ l'haleine de dragon: c'est chaud et ça sent fort!



Si je vous dis, c'est rose, bleu, vert et visqueux, vous me répondez quoi? Mais non, ce n'est pas une sucette! C'est le boss du quatrième niveau, enfin!



Ce gros barbu à la peau rouge n'a aucune affinité avec Niico. En effet, Niico ne porte pas de caleçon bleu et violet!

DES BOSS ET DES COUPS!

Bien que les sprites des différents personnages que vous incarnez soient vraiment petits par rapport à la taille de l'écran, les boss de fin de niveaux, eux, sont parfois très impressionnants! Plus vous avancez dans le jeu, plus ils sont puissants. Avant que vous n'atteigniez Gildiss, ultime boss du jeu, vous avez du pain sur la planche!

SUPER NES REVIEW



LE
GUERRIER



LE CLERC



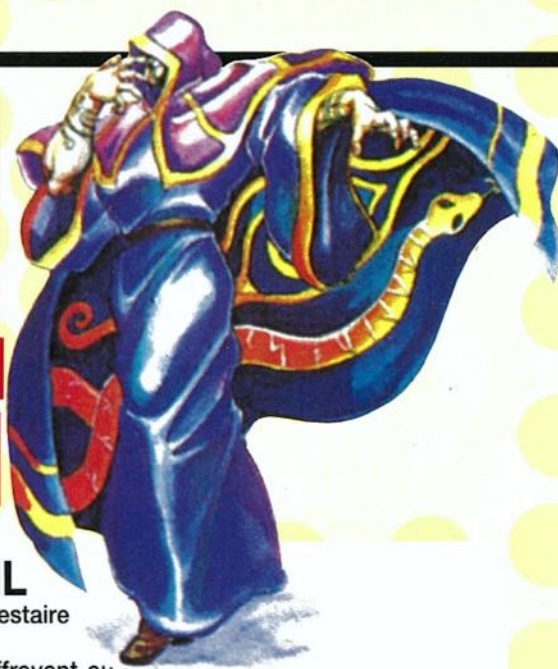
LE
MAGICIEN

famille

REVUE DE DÉTAIL

King of Dragons est un véritable bestiaire d'immondes et affreuses créatures.

Vous trouverez de tout, du plus effrayant au plus surprenant. Restez continuellement sur vos gardes, car même un coffre peut renfermer, à défaut d'or, de bien mauvaises surprises.



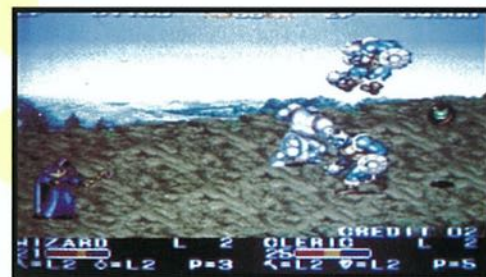
Comme je vous le disais, les coffres ne contiennent pas que des lingots: la preuve, vous êtes gelé!



Cette forêt est loin d'être un havre de paix: jaillissant d'un épais brouillard, ces créatures gélatineuses et gluantes vous attaquent!



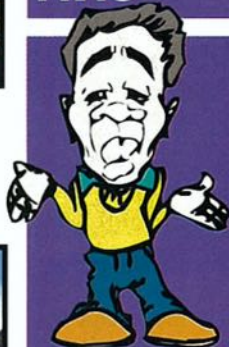
Heureusement, de temps à autre, des bonus vous aident à vous en sortir: une fraise pour l'énergie, un orbe magique pour les ennemis.



Cet orbe magique, justement, va transformer tous les monstres de l'écran en de gentilles grenouilles! C'est pas mignon, ça?

AVIS

oui, mais...



SAM

King of Dragons est un bon beat 'em all, ou, si vous préférez, un parcours-combat sur Super Nintendo. Graphiquement, ce n'est pas le top. Les sprites des personnages sont petits, les couleurs peu nombreuses et, musicalement, nous avons connu meilleure composition sur Super Nintendo. Qu'à cela ne tienne, le plaisir est au rendez-vous: on s'amuse beaucoup. Il y a de l'action, et les ennemis surgissent de toute part. On peut néanmoins déplorer un petit défaut: on arrive sans trop de difficulté à parcourir les trois quarts du jeu. Un conseil, attendez plutôt la sortie de Legend, d'Arcade Zone, sur SNIN (voir notre "Work in Progress").

THE KING OF DRAGONS

©CAPCOM Co., Ltd. 1991, 1994

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

PARCOURS-COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 2 PAR JOUEUR

PRESENTATION

80%

Distorsion et zoom sur l'écran-titre, présentation de trois des seize niveaux: joli, sans plus.

GRAPHISMES

73%

Des sprites tout petits se baladent au cœur d'une multitude de couleurs. Où est ma loupe?

ANIMATION

78%

Pas de ralentissement à signaler, mais la décomposition des mouvements n'est pas assez travaillée.

MUSIQUE

82%

Les différents morceaux sont de bonne facture, et collent bien à l'action.

BRUITAGES

78%

Ils sont de bonne qualité, mais il n'y en a pas beaucoup!

DURÉE DE VIE

69%

Seize niveaux sont proposés, mais, dès la première partie, on en a terminé la moitié!

JOUABILITÉ

83%

Les personnages répondent parfaitement bien aux commandes du pad.

INTERET

78%

King of Dragons fait partie de ces jeux qui ne durent que quelques instants, et ne laissent pas de souvenir impérissable!

NEO GEO REVIEW

Les tacles permettent de récupérer la balle sans trop de bobos.



SUPER SIDEKICKS 2

AVIS

oui!



MARC

Il est rare que je sois pris dans l'ambiance d'un jeu au point de hurler de joie. Et là, j'ai complètement flashé sur Super Sidekicks 2! La réalisation technique est impeccable, l'ambiance sonore géante, etc. C'est simple, il n'y a quasiment aucun défaut (je dis "quasiment" parce qu'il est impossible d'effectuer une tête plongeante). Jamais je n'avais eu un tel coup de foudre pour un jeu de foot, même en arcade. Il y en a encore qui vont dire que je

m'emporte, mais il fallait nous voir, Spy et moi, hurler comme des malades à chaque belle action (tout l'étage voulait y jouer après). Ce jeu est bourré d'idées originales, l'action y est violente et marrante, la mise en scène géniale et, pour finir, les occasions de tir au but relancent complètement l'intérêt de la partie et la rendent vraiment réaliste. Achetez ce jeu, vite!

S NK célèbre avec panache la coupe du monde de football cuvée 94. Alors que d'autres jeux exploitent insidieusement l'impact médiatique de ce grand événement, Super Sidekicks 2 explose littéralement tout ce qui a été fait dans le genre. C'est un jeu de foot, c'est démentiel et c'est sur Neo Geo!

Si Super Sidekicks 2 est placé sous le signe de la simulation, c'est bel et bien l'action qui fait sa force. Les dimensions du terrain ont été respectées et le jeu d'équipe, primordial, est axé autour de trois actions principales. La passe à ras de terre est rapide, mais l'adversaire peut facilement l'intercepter. La passe en cloche est relativement sûre, cependant elle expose le receveur à une intervention musclée. Enfin, pour se débarrasser de défenseurs trop collants, l'attaquant peut progresser en tapant la balle devant lui pour gagner en vitesse. En règle générale, le joueur garde la balle dans les pieds et tente d'éviter automatiquement les tacles des défenseurs ou leurs coups de poing et de genou (et il y a pire!). Pour ce qui est des tirs au but, il suffit d'appuyer sur le bouton A dès que le joueur s'approche du but adverse. Le tir est automatiquement cadré et peut être légèrement dévié avec la manette. Le goal agit seul, ce qui n'est pas un mal. Vous ne contrôlez bien sûr qu'un joueur à la fois, en général celui qui est le plus proche de la balle. Pour plus de précision, le bouton C permet de passer d'un joueur à un autre. Les joueurs contrôlés par l'ordinateur ne chôment pas pour autant. Ils protègent votre progression et courent se placer aux positions stratégiques. Mais l'innovation la plus révolutionnaire réside dans l'occasion de but. Lorsqu'un attaquant est bien placé sur le terrain, le mot "Chance" apparaît un quart de seconde au-dessus de sa tête. Si vous réagissez assez vite, une vue du but apparaît en gros plan avec un curseur pour diriger votre tir. Cette nouvelle idée apporte réellement une autre dimension au jeu de foot. Dernière précision: quand un joueur tacle ou frappe un adversaire, il lui faut ensuite quelques secondes de repos pour récupérer. C'est cruel, mais c'est légal!

SIMUL... ACTION !

Dans Super Sidekicks, l'action se taillait la part du lion, ne laissant que quelques miettes à la simulation. Normal, me direz-vous, puisque tous les jeux SNK sont à la fois destinés à la Neo Geo et aux salles d'arcade. Cependant, les puristes du ballon rond lui reprochaient cette orientation arcade trop radicale. Super Sidekicks 2 ne tombe pas dans ce travers. Pour ce qui est de la simulation, si on néglige les détails (nom des joueurs, remplaçants), les options les plus importantes sont présentes.



Quarante-huit équipes internationales avec chacune leurs propre formation, couleur de maillot et statistiques. Qui dit mieux?

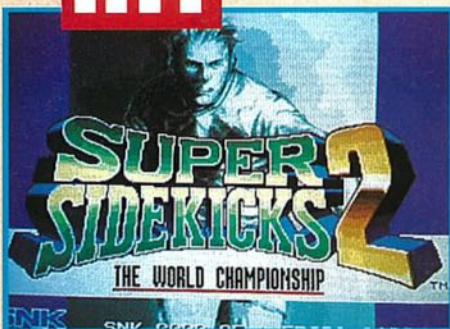


Choisissez avec beaucoup de soin l'entraînement qui fera de votre équipe la championne du monde.



Le goal allongé est battu, c'est le but! Paradoxalement, il n'est pas facile de marquer de cette façon, les goals étant très forts.





Admirez cette reprise de volée! La balle file droit vers les buts, mais le gardien veille au grain!

Les coups francs près du but donnent aussi lieu à une scène en gros plan. On peut marquer en déviant la balle contre le mur de défenseurs.

AVIS



SPY

Mes aïeux, quelle expérience... De ma vie je n'avais joué à un jeu de foot aussi réaliste sur quelque console que ce soit. L'ambiance est à tomber par terre, la réalisation est sans faille, et les parties à deux sont hilarantes. Imaginez seulement que, pour une fois, cela vous prendra une vingtaine de secondes pour parcourir tout le terrain. Et, ici, pas question de jouer perso. Seul FIFA nous obligeait jusqu'alors à opter pour des stratégies réalistes et bien construites. Ici, vous retrouvez ces sensations, avec de surcroît un plaisir "arcade" que FIFA n'était pas en mesure d'offrir. C'est tout bonnement du jamais vu. Mais cessons là ces bavardages inutiles, si vous n'êtes pas convaincu, allez essayer Super Sidekicks 2 en salle d'arcade, et donnez-m'en des nouvelles... Croyez-moi, vous ne serez pas déçu d'y avoir investi quelques pièces.

oui, oui, oui, et oui!

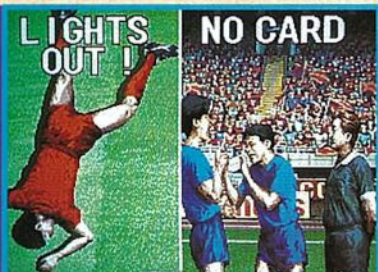
C'EST TA CHANCE!

Si vous voyez le mot "Chance" apparaître au-dessus de la tête de votre joueur, appuyez vite sur le bouton de tir. Vous verrez alors une scène en gros plan du but adverse avec un curseur pour diriger votre tir. Les autres jeux de foot devraient prendre exemple.

On voit même les défenseurs en gros plan. Ils se trouvent à la même position que durant le jeu normal. Quel réalisme!



La séance des penaltys est particulièrement éprouvante pour les gardiens de but.



Le joueur coréen vient de coller une droite au Brésilien. Les contacts sont particulièrement violents dans Super Sidekicks 2, et on aime ça!

NEO GEO REVIEW



ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: 1

FOOTBALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION 90%

Excellente. Les digits des dessins crayonnés sont magnifiques.

GRAPHISMES 93%

Les sprites sont grands, les mouvements des joueurs réalistes et les scènes cinématiques à couper le souffle. Un chef-d'œuvre graphique.

ANIMATION 92%

Quasiment rien à redire. Même s'il n'y a pas de zoom, l'animation est exempte de tout reproche.

MUSIQUE 80%

Seule la présentation en est dotée. La musique n'est nullement nécessaire durant les matchs: la foule hurle déjà assez comme ça.

BRUITAGES 97%

Epoustouffants! La foule s'égosille à s'en faire péter les cordes vocales.

DURÉE DE VIE 92%

Il faut vraiment détester le foot pour ne plus jouer à ce jeu (et encore!).

JOUABILITÉ 88%

A peine quelques cafouillages dans la sélection des joueurs en cours de jeu.

INTERET 95%

Le meilleur jeu de foot, toutes consoles confondues. Un cocktail explosif d'action et de simulation.

Opération Wolf fait des émules! Nam 75 sur Neo Geo, Cabal en arcade, on ne compte plus les copies de ce superbe jeu. Shien the Blade Chaser, de Dynamic, est de celles-là. Ce jeu adopte en effet le principe d'Operation Wolf et y ajoute une innovation de taille: la parade!

Contrairement à Operation Wolf, son illustre modèle, Shien the Blade Chaser ne nécessite pas l'usage d'un de ces gadgets à infrarouges en forme de bazooka. Le joypad de la Super Nintendo suffit amplement. Pourtant, si la grosse artillerie reste au placard, le principe du jeu est inchangé. Vous prenez part à l'action comme si vous étiez dans la peau de Shien, le héros. Ce dernier n'apparaît jamais à l'écran, seul son avant-bras se détache au premier plan. Il servira à la fois de curseur et de protection, tout au long du jeu. En fait, l'action se résume à cette alternative: tuer ses ennemis à coups de shuriken ou se protéger à l'aide d'une dague. Comme il n'est pas possible de tirer et de se protéger simultanément, toute la difficulté du jeu réside dans l'alternance de ces deux actions. Quand plusieurs ennemis apparaissent en même temps, on se trouve face à un cruel dilemme! Faut-il se défendre? Tirer dans le tas? Difficile de faire la part des choses. Si la situation est vraiment désespérée, on peut toujours utiliser un sortilège pour tout détruire à l'écran, mais attention: leur nombre est limité. Pour ne pas vous laisser submerger par l'armada qui vous assaille, vous devrez faire preuve d'une vigilance de tous les instants. Les ennemis surgissent de tous les côtés et, pour ceux qui s'aventurent trop près de vous, il faudra jouer du couteau pour les éliminer. S'ils sont trop rapides, les boutons B et C permettent de déplacer plus vite la main de Shien, au détriment de la précision, bien sûr. Enfin, pour les acharnés, un système de mots de passe permet de reprendre une partie en cours.

AVIS

oui!



MARC

C'est la première fois qu'un jeu de ce genre vous invite à pratiquer la parade, et cela apporte une nouvelle dimension à l'action, une dimension qui faisait cruellement défaut jusqu'alors: la réflexion. Pour être plus précis: la "réflexion-réflexe". Parer, tirer, surtout ne pas se laisser gagner par la panique, faire preuve de réflexes, voilà un jeu qui me plaît. Dommage qu'il n'y ait pas un mode 2 joueurs, mais peu importe, Shien the Blade Chaser reste original et intéressant. Les incondtionnels d'Operation Wolf trouveront là un produit à leur convenance, bien réalisé et amusant. Attention au prix en import, tout de même.



Lorsque les ennemis apparaissent au premier plan, seule la dague se révèle efficace. Tout le problème consiste à surveiller simultanément ses potes qui se cachent derrière.

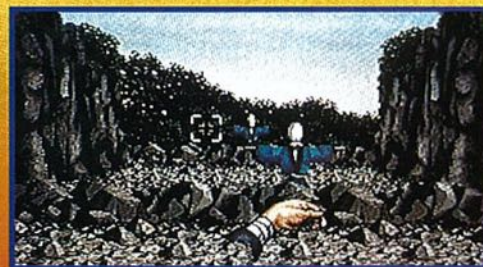
Ne laissez pas ces batraciens sauter jusqu'à vous. Une bonne tactique consiste à les détruire quand ils nagent encore sous l'eau.



Shien the Blade Chaser

SHIEN DE VIE!

Face aux boss, mieux vaut rester zen. Parfois, ils sont plutôt gentils, comme le tank, mais trop souvent ils se déchainent comme des diables hors de leur boîte. Zooms, rotations, les décors sont affreux mais, question mouvement, ça "balance".



Alors, on fait le fier devant des hommes de paille? On verra bien ce que vous ferez quand il s'agira de "vrais" adversaires.



Tout est dans la parade. Ceux qui croient pouvoir jouer à Shien the Blade Chaser sans parer les coups se mettent le doigt dans l'œil... jusqu'au coude!

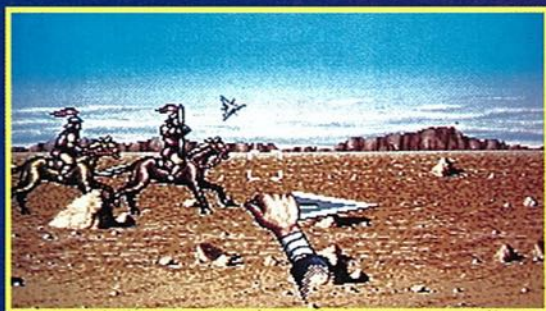


Ce soldat à l'allure néo-nazi donne des coups de crosse destructeurs, et, en plus, il est sacrément rapide!

REVIEW



Non, vous ne rêvez pas: c'est bien un sprite géant! Comme quoi, la Super Nintendo peut encore nous étonner.



Les combats contre ces samourais sont particulièrement éprouvants. Il faut tenir compte de leur vitesse de déplacement avant de lancer les shurikens.

ESSAYE ENCORE, SCARABÉE!



Gros plan sur le premier boss. Voilà ce qu'on appelle se regarder dans le blanc des yeux. Vite, la dague, vite!



Bon, c'est vrai que les décors sont à vomir mais ça ne manque pas d'action, et c'est ce qui compte.



Surtout, ne le laissez pas s'approcher. Si vous le voyez foncer sur vous comme un dératé, taillez-le avec votre dague.



Beurk! Il a été complètement désossé par la dague de Shien. On dirait un bonhomme de plastique mou. C'est dégoûtant!



Les petites bougies au bas de l'écran symbolisent vos points de vie. Evitez de vous faire "souffler la chandelle".

AVIS

oui!



AHL

Depuis la preview de Banana, voilà quelques mois, j'attendais Shien. Et je n'ai pas été déçu. D'accord, ce n'est pas le jeu de l'année, mais l'action est prenante et le niveau de difficulté suffisamment élevé pour que l'on n'en vienne pas à bout trop rapidement. Ce jeu, dans la lignée d'Operation Wolf et autres Cabal, n'est pas aussi bourrin qu'il en a l'air. En effet, vous n'irez pas très loin si vous vous bornez à essayer d'allumer tout ce qui bouge à coups de shuriken. Lorsque les ennemis sont trop nombreux, il faut parer avec votre lame et attendre le bon moment pour riposter avant de repasser en défense. Cette possibilité de parade est une innovation qui renouvelle le genre. Ajoutez à cela une réalisation soignée et vous obtenez un jeu qui séduira bien des fans de jeux d'action purs et durs. Attention, Shien méchant!

紫炎
— THE BLADE CHASER —

GAME START
TRAINING
OPTIONS
PASSWORD

©1994 DYNAMIC/ALMANIC

ÉDITEUR: DYNAMIC
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 5

PRESENTATION

80%

Les courtes séquences animées ajoutent un zeste d'aventure à ce jeu d'action.

GRAPHISMES

82%

Ils sont dans l'ensemble très beaux, sauf les décors lors des combats contre les boss, affreux.

ANIMATION

85%

Nombreux scrollings sur plusieurs plans qui donnent une bonne impression de profondeur.

MUSIQUE

87%

Du bon boulot. Les mélodies sont variées et agréables à l'oreille.

BRUITAGES

70%

Les hurlements de vos ennemis ne sont guère convaincants. Bof!

DUREE DE VIE

78%

Une difficulté bien dosée. Les derniers niveaux vous donneront du fil à retordre.

JOUABILITE

86%

L'entraînement permet de bien comprendre le principe du jeu. Le joypad se révèle efficace.

INTERET

84%

Une cartouche originale et intéressante. Ce n'est pas le jeu du siècle mais il mérite sa place dans votre ludothèque.

REVIEW

Pouvez-vous créer une société parfaite? Avez-vous assez de cran pour combattre des hordes d'aliens déchaînés? La vie vaut-elle vraiment la peine d'être vécue sans camembert? Autant de questions auxquelles Utopia vous propose de répondre.

C'est dans la peau d'un chef de cité futuriste que vous allez débiter l'aventure. Vos consignes sont simples: vous devez rendre la population heureuse, et tenter de construire une cité harmonieuse et équilibrée. A priori, pas de problèmes. Mais attention, des aliens



Le petit écran en haut à droite indique le type de construction vous avez choisi d'effectuer. Votre bulldozer est d'ailleurs en train de nettoyer le terrain.

rôdent (nous sommes dans l'espace!) et les caprices du cosmos sont parfois dévastateurs. Veillez donc à toujours rester sur vos gardes, et à construire beaucoup. Les grands chantiers occuperont ainsi la majeure partie de votre temps. Eh oui, il faut bien loger les habitants de votre cité, les nourrir, les divertir (complexes sportifs), etc. Et quand le peuple est content, c'est votre cote de popularité qui grimpe dans les sondages. Mais vous ne devez pas vous arrêter en si bon chemin. Il faut aussi gérer les finances de la cité (impôts locaux, budgets...). Vous aurez recours aux conseils de sages, et pourrez envoyer quelques espions pour contrer d'éventuelles attaques des aliens. Votre vision de la cité doit être la plus large possible. Veillez par exemple à ne pas construire une usine nucléaire à côté d'une habitation (rapport au moral de ses habitants). Bref, soyez intelligent...



AVIS

oui!



SPY

Quelle cruelle constatation que de s'apercevoir qu'on manque de temps. On passe nos journées à courir de droite à gauche, nos nuits à dormir, et plus un moment de libre pour se concentrer une trentaine d'heures sur un bon jeu de réflexion.

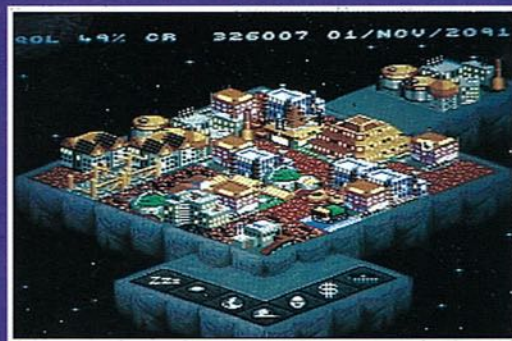
Triste... mais tellement vrai! Allez, foin du pessimisme. Le peu d'heures passées devant l'écran fut très agréable et riche en apprentissage. Normal! Utopia a été conçu pour que vous gériez la construction d'une cité, sans pour autant comporter les milliards d'options de Sim City 2000 (et pourtant, on patauge un peu au début). Et finalement, c'est la réalisation qui fait défaut: elle n'est malheureusement pas véritablement digne de la SNIN. Graphismes, musique, animation, déplacements du curseur auraient pu être d'un tout autre niveau. L'amateur de jeu de stratégie pourra passer outre ces défauts, car il disposera d'un jeu complet et fort rentable.

LES CONSTRUCTIONS INDISPENSABLES

Si je vous dis que toutes les constructions sont indispensables, ce n'est pas faux. Toutefois, tout votre argent ne doit pas être investi dans ce seul domaine, car d'autres priorités risquent vite de prendre le dessus. Apprenez également que l'emplacement de vos constructions doit être intelligemment choisi sous peine de voir la population déprimer, ou râler.



Le stade vous permettra d'organiser des rencontres sportives tous les trois mois. Il faut divertir vos ouailles...



Les immeubles bleus correspondent aux habitations de la population. Il faut bien les faire dormir (et se reproduire) quelque part...

MAÎTRE CAPELLO VOUS PARLE

UTOPIE: n.f. (lat. mod. *Utopia*, titre d'une œuvre de Th. More, du grec *ou*, non, et *topos*, lieu). 1. Construction imaginaire et rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal total. 2. Projet dont la réalisation est impossible; conception imaginaire... "L'utopie est à la toupie ce que le tippie est aux zippies." Natanael Yps.

REVIEW

LES OPTIONS DE BASE

Les icônes présentées sur votre écran de jeu correspondent à des actions que vous devez accomplir. Elles vous permettront de gérer toutes les facettes de votre évolution en vous proposant des tableaux parfois complexes, mais indispensables. Sachez exploiter au mieux chacune de ces options: elles ont toutes une incidence importante sur le futur de votre cité.



Le choix des immeubles à construire est primordial. Chacun d'eux vous demandera un certain nombre de jours de travail et une somme rondelette à déboursier.



Le conseil des sages analysera toutes les étapes de votre évolution. Vous trouverez ici les résultats chiffrés de vos actions, mais également des conseils avisés.



Cette carte est au premier abord fort déroutante, mais lorsque l'on sait l'utiliser, elle a le gros avantage de vous montrer où se trouvent les gisements de matière première.



Les chiffres font partie intégrante du jeu. Gérez judicieusement le budget de la recherche (les inventions sont à ce prix), baissez les taxes, et votre renommée n'en sera que plus grande.



Cette icône en forme de point d'interrogation vous informera sur vos constructions. Elle vous indique ce qu'elles représentent, mais aussi l'état de leur production.



Voici l'exemple type d'un centre de recherche militaire. Vous y trouvez, en vrac, des usines d'armement, une station à énergie et des protections indispensables.

AVIS

oui, mais...



NIICO

Je n'aime pas trop les jeux où il faut se plonger dans une doc épaisse comme un bottin. J'aime bien pouvoir me lancer directement dans un jeu où je puisse m'amuser sans perdre un instant. Utopia fait, hélas! partie de ces jeux auxquels on ne joue qu'après avoir passé deux heures le nez dans la doc. Mais enfin, une fois passée cette rude épreuve, on commence à s'amuser. Car on s'amuse vraiment! Utopia, habile mélange de Populous et de Sim City, va vous permettre de vous lancer dans les plus folles constructions et de réaliser vos rêves les plus fous! Le monde vous appartient, à vous d'en faire ce qu'il vous plaît. Malgré tant de plaisir, il faut admettre que les graphismes et les couleurs utilisées sont loin d'être une réussite. L'écran est vraiment trop sombre! En conclusion: un gros "oui" et un petit "mais", justifié par la laideur des écrans. Dommage!



UTOPIA TM. © 1993 GREMLIN GRAPHICS.
ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED BY NINTENDO

ÉDITEUR: GAMETEK
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

STRATÉGIE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BOF!
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: SAUVEGARDES

PRESENTATION

64%

Heureusement, vous disposez d'une notice complète et détaillée, car vous n'apprendrez rien avec l'intro.

GRAPHISMES

70%

Très peu de modifications par rapport à la version originale sur Amiga. On attendait mieux.

ANIMATION

65%

Le déplacement du curseur est saccadé. Étrange.

MUSIQUE

69%

Certains thèmes sont horripilants mais on peut sans problème s'en passer grâce à une option.

BRUITAGES

45%

Quasiment inexistant, ou totalement inaudibles. Au choix.

DUREE DE VIE

87%

Mieux vaut prévoir une bonne semaine à temps plein, car vous allez en baver.

JOUABILITE

74%

Le système de gestion est agréable mais le déplacement du curseur reste trop lent.

INTERET

88%

Habile compromis de Populous et de Sim City, Utopia ravira l'amateur avide de nouveauté.

ULTIMATE SOCCER

A lors que la coupe du monde de football ne va pas tarder à débuter, il est normal que ceux qui possèdent une Master System puissent eux aussi, à leur façon, être de la fête. Ultimate Soccer ouvre le bal! Cela faisait longtemps que nous n'avions vu de jeu de football sur la Sega Master System. Depuis Sensible Soccer (C+ 28, 88%), la mer était plutôt calme. Mais Ultimate Soccer risque fort de faire des vagues, car il est aussi bon, sinon mieux, réalisé que Sensible Soccer! Les options sont bien évidemment de la partie. Vous aurez donc la possibilité de vous entraîner contre l'ordinateur dans un match amical, ou bien contre un deuxième joueur. La Coupe Ultime propose, quant à elle, de rencontrer les meilleures équipes mondiales afin de remporter la Coupe Internationale. Le Championnat Mondial, vous vous en doutez, vous invite à participer à la coupe du monde de football. Le Classement, inutile de vous faire un dessin, indique le classement individuel de chacune des équipes en compétition. Enfin, un entraînement aux penaltys est proposé. Cette phase est nécessaire afin de bien comprendre le déplacement du gardien de but et les différentes manières de shooter dans le ballon. Il est aussi possible de choisir le type du terrain ainsi que la force du vent. En cas de match nul, trois possibilités vous sont offertes: jouer les prolongations, participer à une séance de tir au but ou jouer à la Mort Subite (celui qui marque le premier gagne la partie!). Le terrain de jeu est vu du dessus, avec une légère perspective, ce qui nous change un peu du train-train quotidien! Ultimate Soccer, vous l'avez compris, possède suffisamment d'atouts pour satisfaire une grande majorité de joueurs en herbe!

AVIS

oui!



NIICO

Il est rare de voir des simulations de football sur la Sega Master System d'une telle qualité. C'est incontestable, Ultimate Soccer fait partie des meilleurs: une jouabilité impressionnante, des graphismes d'une grande qualité (pour une SMS) et des bruits d'un très bon niveau. De plus, le choix des options est impressionnant: pas moins de trois championnats, soixante-deux équipes, quatre terrains, deux poulets-frites, un hamburger et un Coca sont proposés. Mais que fait la police? Hé, Spy! pince-moi, j'ai l'impression de rêver! Aie! Mais c'est qu'il l'a fait, le bougre!

PASSE ET BUT!

Le meilleur moyen de marquer un but est certainement d'utiliser la méthode "passe et va". Elle consiste à faire une passe à un joueur de son équipe et à continuer sur sa lancée. Après avoir évité les défenseurs, vous êtes prêt à recevoir de nouveau le ballon, dans les meilleures conditions...



Le ballon, après avoir circulé devant toute la défense, arrive sur la droite de la surface de réparation.



Après un "passe et va", le joueur blanc s'est retrouvé en position de tir.



Force est de constater que le ballon est au fond des filets! Cela ne sert à rien de pleurer, mon p'tit gars, c'est trop tard!



La séance de tir au but propose une vue de face. Graphiquement, cette séquence est vraiment une réussite!

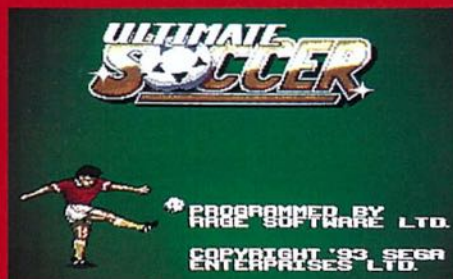
MENU

AMICAL 1 JOUEUR
AMICAL 2 JOUEURS
COUPE ULTIME
LIGUE ULTIME
CLASSEMENTS
TIRES AU BUT

RAGE SOFTWARE

SEGA

Voici la page des options. Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, c'est que vous êtes vraiment trop difficile!



SEGA/SEGA

PRIX: C

2 JOUEURS/SIMULATION DE FOOTBALL

PRESENTATION 74%

Un écran-titre sympathique, des tableaux d'options clairs et un petit clin d'œil à Sonic.

GRAPHISMES 84%

Un réel effort de la part des programmeurs a été fourni. Le résultat se voit... sur le terrain!

ANIMATION 86%

La rapidité du jeu est exceptionnellement bien dosée. Ça fait plaisir de jouer à un tel jeu.

MUSIQUE 79%

Elle ne figurera certainement pas au Top 50, mais elle est bien réalisée et sympa.

BRUITAGES 83%

Coups de sifflet, foule qui acclame les joueurs..., le tout d'un bon niveau pour la SMS.

DUREE DE VIE 82%

Avec les multiples championnats qui sont proposés, vous aurez de quoi vous amuser.

JOUABILITE 88%

Elle est vraiment exemplaire: on dribble facilement car le ballon "colle" bien au pied.

INTERET 88%

Ultimate Soccer est l'un des meilleurs jeux de football sur la SMS, et rivalise avec Sensible Soccer!

COOL SPOT

Une console manquait à l'appel Cool Spot pour que la boucle soit bouclée. C'est chose faite aujourd'hui. Le petit personnage rond et rouge aux lunettes noires débarque enfin sur Game Boy. Cool, on va pouvoir s'éclater la pastille...

Sorti depuis déjà pas mal de temps sur d'autres supports de Sega et de Nintendo, Cool Spot est enfin adapté sur Game Boy. Et pour ceux qui ne connaissent pas encore ce diable de petit bonhomme, laissez-moi vous conter brièvement son histoire. Vous dirigez dans ce jeu une petite pastille rouge appelée Cool Spot. Ce sympathique personnage devra par tous les moyens possibles et imaginables délivrer ses semblables. Ces derniers sont retenus prisonniers par l'ignoble, l'immonde, le vil Wild Wicked Wily Will (Bob pour les intimes). Ce brigand de pacotille les retient enfermés dans de petites mais solides cages. Il veut prouver au monde entier l'existence, tenue jusqu'alors secrète, de ces charmants êtres rouges (à défaut d'être bleus). Votre mission, Spot, si toutefois vous l'acceptez, sera de délivrer chacun de vos semblables. Mais attention, vous rencontrerez sur votre route des bestioles plus que douteuses, qu'il vous faudra bien évidemment éviter. Cool Spot renoue avec les grands jeux de plates-formes, et ça nous fait bien plaisir car, à part les Mario, les Wario et les Chuck Rock, il y avait bien longtemps que nous n'en n'avions eu un croustillant à nous mettre sous les gencives!



Il arrive parfois que l'on fasse de mauvaises rencontres sur les ports: une abeille au dard très pointu et un crabe aux pinces d'or ne sont pas des personnes fréquentables!

AVIS

oui!



NIICO

C'est simple, on ne peut pas dire non à Cool Spot! Le jeu est exactement du même niveau technique que sur les versions que nous connaissions déjà. Et, pour une Game

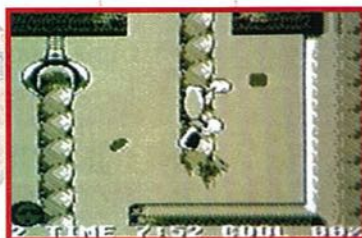
Boy, cela tient de l'exploit! Les décors des niveaux sont léchés et le souci du détail permanent. Le personnage dispose d'une animation formidable. Par exemple, quand on reste immobile quelques secondes, Cool Spot se met à jouer avec un Yo-yo! C'est amusant et bien pensé. La musique, très bien réalisée, est entraînante à souhait. Les niveaux sont longs et parfois difficiles à terminer. La difficulté du jeu est ainsi progressive, ce qui confère à cette cartouche une durée de vie très intéressante. Cool Spot, c'est certain, sera un grand hit sur Game Boy!

QUELQUES NIVEAUX

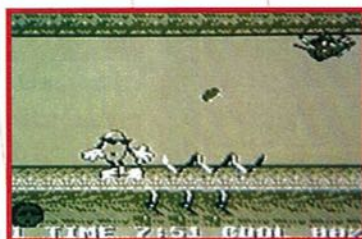
Il est impossible que vous n'ayez jamais entendu parler de Cool Spot! Il y a quelques mois, ce personnage était encore la mascotte de Seven Up (une boisson qu'affectionne tout particulièrement mon frère). On en a même fait un disque! Allez, pour ceux qui ne le connaissent pas, voici Cool Spot en trois photos.



La plage est le premier niveau. Cool Spot a horreur des crabes vivants, il préfère les manger avec une mayonnaise!

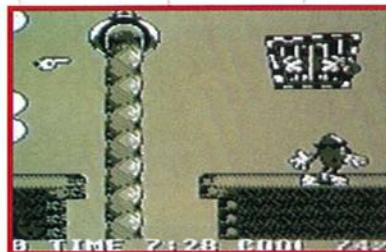


Le niveau de la jetée est l'endroit idéal pour montrer à tout le monde que Cool Spot est un fana de Tarzan. Ho hisse, matelot...



C'est dans les caves les plus noires que l'on trouve les plus affreuses bestioles: les araignées. Cool Spot ne les supporte pas!

GAME BOY REVIEW



Voici enfin votre ami prisonnier! Pour le libérer, il suffit de tirer quelques pastilles dans le cadenas qui ferme la porte.



Hé! Cool Spot, ce n'est pas le moment d'apprendre à voler! Surtout que tu as oublié de prendre ton parachute!

COOL SPOT



VIRGIN/ECUDIS

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 72%

Le personnage de Cool Spot, qui n'avait rien d'autre à faire, surfe sur une canette de 7 Up!

GRAPHISMES 90%

La Game Boy en a rarement affiché d'aussi beaux et d'aussi soignés!

ANIMATION 89%

Cool Spot est animé comme sur les versions 16 bits, mais le scrolling est quelquefois saccadé.

MUSIQUE 90%

On retrouve avec un grand étonnement le thème principal des autres versions!

BRUITAGES 86%

Ils sont nombreux, variés et d'une qualité excellente pour une Game Boy.

DUREE DE VIE 88%

La difficulté est idéalement dosée. Le jeu est difficile en mode Hard et facile en mode Easy!

JOUABILITE 88%

Cool Spot répond au quart de tour à chacune de nos actions sur le pad.

INTERET 90%

Les niveaux sont exactement les mêmes que dans les autres versions! La plage, le port, la cave... génial!

NES

REVIEW

Que tous les possesseurs de NES qui ne connaissent pas Mega Man lèvent le doigt! C'est bien ce que je pensais, il n'y en a aucun. Capcom connaît la recette. A quand le prochain?

Une histoire aussi simple que nippone: un robot doué de pouvoirs exceptionnels va essayer de libérer notre planète des forces maléfiques qui sont venues y faire du tourisme. Après être sorti victorieux des quatre premiers épisodes, sur NES, et des deux sur Game Boy, Mega Man revient pour une nouvelle aventure. Protoman a décidé de se venger. Il a commencé par détruire la moitié de la ville, mais cela ne lui a pas suffi: il a également enlevé le docteur Light. Ce dernier, comme la cité toute entière, est donc retenu en otage. Heureusement, Mega Man, le justicier galactique, n'a pas encore pris sa retraite. Et cette fois-ci, il est armé d'un méga-buster on ne peut plus perfectionné! Si, si, je vous assure. Et devinez qui va incarner le gentil Mega



Ce petit train ne veut rien savoir. Méfiez-vous, il vous renvoie votre méga-boule à la figure.

Man? C'est vous! Mais attention, les amis, ça ne sera pas facile. Protoman a fabriqué huit soldats cybernétiques qui n'ont qu'une idée en tête, vous anéantir! Comme d'habitude, le jeu est vraiment difficile, et il est heureux que le système de mots de passe soit toujours présent. Vous voulez de l'action? Vous allez être servi!

AVIS

oui!



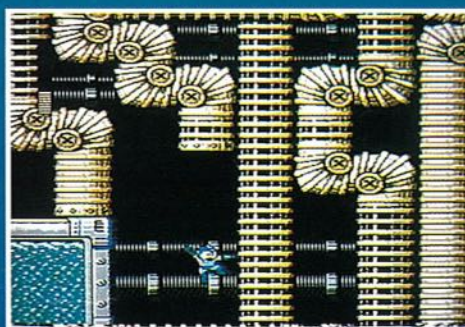
SAM

Que voulez-vous que je vous dise à propos de Mega Man? (Il paraît que j'en suis devenu un spécialiste; ma modestie dû-elle en souffrir, il me faut bien avouer que c'est exact.) Que des bonnes choses, ou presque. Pour une console 8 bits, le jeu est vraiment très, très beau. Mais ne vous emballez pas, les

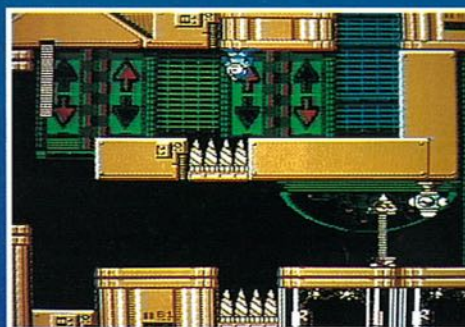
décors n'ont malheureusement pas varié, et sont restés dans l'ambiance des anciens Mega Man, très "cybernétiques". La musique vous plonge dans l'action du jeu illico presto. Gros point faible, malheureusement commun à tous les épisodes de la série, une animation un peu douteuse. On note beaucoup de ralentissements: là encore, il s'agit d'un phénomène propre aux Mega Man. Un conseil aux fans: si vous ne possédez qu'une NES et que vous aimez réellement ce jeu, faites-vous prêter une Super Nintendo car la version Mega Man X est excellente.



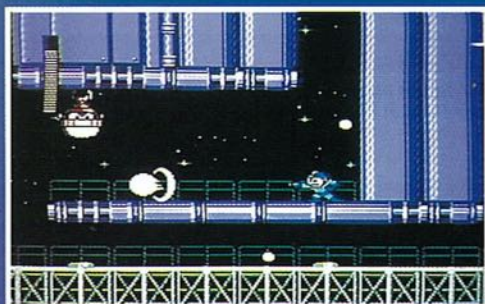
Comme dans tous les Mega Man, les niveaux sont très difficiles, mais vous avez, dès le début, la possibilité de choisir celui par lequel vous voulez commencer.



Empruntez les tuyaux qui vous mèneront le plus rapidement à la fin de ce niveau.



Dans le monde de Gravity Man, tout va bien. Mega Man joue comme un petit fou avec la gravité. Du coup, vous trouverez parfois la tête en bas.



Dans l'univers de Starman, Mega Man envoie sa méga-boule sur ses ennemis.



CAPCOM/NINTENDO

PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 50%

Rien de particulier. La notice semble complète.

GRAPHISMES 85%

Pour une console 8 bits, on obtient, ma foi, de très beaux graphismes.

ANIMATION 70%

Que de ralentissements! On n'y peut rien, c'est la machine et c'est... Mega Man.

MUSIQUE 80%

Tout à fait dans l'esprit de la série. Bravo, Capcom!

BRUITAGES 60%

On les compte sur les doigts d'une main... ou presque.

DUREE DE VIE 89%

Treize niveaux très difficiles (comme tous les Mega Man), une cartouche qui dure...

JOUABILITE 77%

Ça répond bien, et ça bouge bien!

INTERET 89%

De l'action à fond les manettes. Si vous aimez la série des Mega Man, celui-ci ne vous décevra pas.

Export Worldwide

JPF Import

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS
Importateur - Distributeur ATARI

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

(1) 46.24.33.19

Le Spécialiste 3DO et JAGUAR

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous !

3DO

Distributeur

Panasonic

3DO



Version Française - Version NTSC
Livrée avec 2 jeux + 1 CD de démo

MAINTENANCE 3DO



Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO.

ACCESSOIRES 3DO



Full Motion Vidéo
Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.



Pistolet 3DO
Devenez un véritable tireur d'élite sur votre 3DO.

2ème manette
Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUX JEUX 3DO

- Total eclipse
- Escape from Monster Manor
- Pebble Beach Golf
- Mad Dog Mac Cree
- Stellar 7
- Night Trap
- John Madden Foot
- Twisted
- Dragon's Lair
- Super Wing Commander
- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot Johnny Rock
- Incredible Machine
- Out of this Word
- Fireball
- Ultraman
- Microcosm
- Wacky Races
- Takeru RPG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG
- Way of the Warrior
- Megarace
- Demolition Man
- Star Control II
- Cowboy Casino
- Pataank
- Gridders
- Jurassic Park
- Ball Z

Special Pack !

Pack Foot : John Madden + Manette
Pack Shoot : Pistolet + (Mad Dog Mac Cree ou Who Shot Johnny Rock ?)

JAGUAR

Version Française

ATARI

Jeux

Checked flag 2
Aliens vs Predator
Club Drive
Tempest 2000
Crescent Galaxy
Raiden
Dino dudes
Tiny Toons...

Accessoires

2ème manette
Modem



Version Française

NEW !

Modem pour jouer à distance par téléphone

NEW !



Nouveau
Serveur Minitel

3615 ALL GAMES*JPF

Consultez, Commandez les dernières nouveautés en jeux et en consoles sur notre service minitel mis à votre disposition

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple : une console 3DO
ver NTSC prix TTC : 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.
Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H



Commandes Express
par Téléphone ou Fax



Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

MEGADRIVE REVIEW

Vous sentez-vous prêt à côtoyer les pros du base-ball américain? Vous croyez-vous capable de tenir une saison régulière sans faillir à votre tâche? C'est ce que RBI Baseball '94 vous propose de vérifier.

Pour ceux qui ne savent pas encore ce qu'est le base-ball, et je suis certain qu'il y en a parmi vous, il est bon de rappeler certaines règles. Sur un vaste terrain, deux équipes s'affrontent: l'une attaque, l'autre défend. Dans l'équipe des défenseurs, un joueur appelé "pitcher" va tenter de lancer un maximum de balles dans un carré imaginaire délimité par les épaules et les genoux du joueur adverse. Si le pitcher parvient à lancer au moins trois balles dans ce carré sans que le joueur adverse (le batteur) ne les frappe de sa batte, ce dernier est éliminé. Si, au contraire, le batteur y parvient, il devra - non sans s'être débarrassé de son outil de travail - sprinter vers les bases disposées sur le terrain. S'il arrive à en faire le tour complet, il marque un point pour son équipe. Est déclarée victorieuse l'équipe qui, au bout de neuf rounds, a le plus de points. Voilà donc pour les règles. Ce que l'on peut dire au vu du jeu, c'est que les programmeurs ne nous ont pas pris pour des rigolos. Rendez-vous compte, ce ne sont pas moins de huit cents "vrais" joueurs, composant les vingt-huit équipes majeures du championnat américain, qui vous attendent dans cette cartouche de seize mégas! Plus complet, tu meurs. Amateur du genre, ce jeu est fait pour vous!

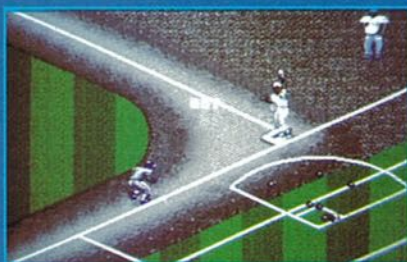
RBI BASEBALL'94



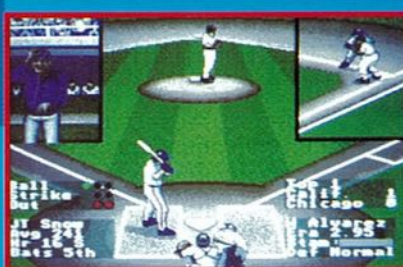
L'hymne américain résonne durant la présentation du match de ce soir.

DÉCOMPOSITION D'UN COUP

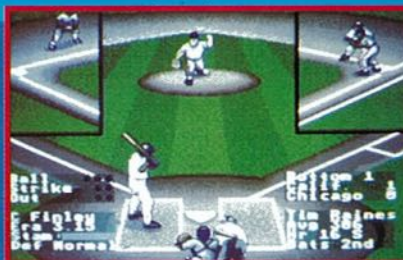
Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un coup assez réussi pour induire automatiquement un "home run" (un tour complet du terrain), en voici, en quatre photos, le mode d'emploi. Suivez-moi bien, car vos victoires en dépendent!



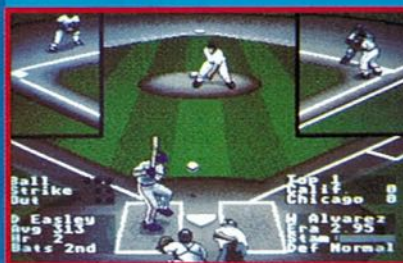
Le joueur est "out", c'est-à-dire qu'il est éliminé: la balle est arrivée avant lui sur la base qu'il devait atteindre.



Le pitcher écoute les instructions de son coach. Il se prépare à vous lancer un coup surpuissant!



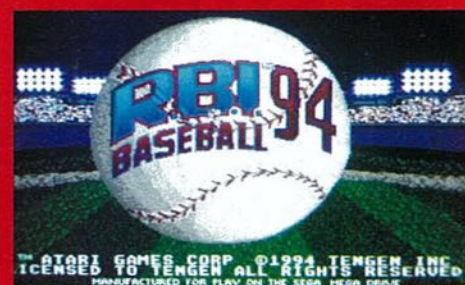
C'est fait, le bras est en position, ça va faire mal!



Le batteur n'a que deux dixièmes de seconde pour réussir son coup.



Ça y est, la balle est au fond du terrain. Le joueur effectue un "home run" et marque le premier point de son équipe.



TENGEN/SEGA

PRIX: D

1 JOUEUR/BASE-BALL

PRESENTATION 75%

Documentation du jeu claire et précise.

GRAPHISMES 87%

Les personnages sont fort bien travaillés. Un point fort du jeu.

ANIMATION 91%

La décomposition des mouvements des différents joueurs, notamment ceux du batteur, est excellente!

MUSIQUE 69%

Variée, elle ne laisse pas un souvenir impérissable.

BRUITAGES 86%

Doté de voix et de sons digitalisés, RBI tient vraiment la route.

DUREE DE VIE 89%

Les 162 matchs de la saison régulière sauront vous retenir de longues heures!

JOUABILITE 87%

Le rôle de chacune des trois touches de la manette est bien pensé.

INTERET 87%

Ceux qui achètent ce genre de jeu sont forcément des fans. Ils tomberont sous le charme des animations des différents sprites.

AVIS

oui!



NIIICO

Il est bien rare de voir des jeux de base-ball de cette qualité sur une Megadrive. Si la musique n'est pas vraiment à la hauteur de nos espérances, il n'en est pas de même pour les bruitages: des voix digitalisées nous accompagnent tout le long de la partie. Du point de vue de l'animation, il est clair que les programmeurs ont mis le paquet! La façon dont sont travaillés les mouvements du batteur et du pitcher est fabuleuse. Ce sont certainement les plus belles animations du genre sur Megadrive. Les autres phases de jeu sont, elles, plus classiques, mais restent tout de même intéressantes. La durée de vie de ce soft est importante car, avec ses cent soixante-deux matchs et ses deux championnats, vous n'êtes pas près d'en voir la fin!

CD+

**DRAGON'S
LAIR,
LE PREMIER
JEU CD
AU MONDE
ARRIVE
SUR MCD**

BANCS D'ESSAI, TESTS, ACTUS... TOUT L'UNIVERS CD DISSÉQUÉ. CDÉLIRANT!

SATURN



JAGUAR CD



MULTI MEGA



3DO



PC ENGINE CD



ET LES AUTRES ...



**LE
N°1**

**TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR
LE CD SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER...**

Pas besoin d'être sorti de Maths Sup' pour comprendre que le CD-Rom est en train de bouleverser le monde du jeu vidéo. Il ne lui a fallu que deux ans pour s'imposer. Alors, la cartouche sera-t-elle bientôt reléguée au rang d'antiquité?

CD A LA CD VS CARTOUCHE

Tous les constructeurs de hardware ne réfléchissent plus qu'en termes de CD-Rom, et les créateurs en font autant. Chaque machine à venir sera munie d'un de ces lecteurs, double, triple ou quadruple vitesse, dont le multimédia ne peut plus se passer. Eh! oui, les années à venir seront multimédias ou ne seront pas. Chaque console, en plus des jeux classiques, proposera des éducatifs, des logiciels de culture générale, des films... Et notre bonne vieille cartouche, dans tout ça? Pourquoi n'y a-t-il que Nintendo pour la mettre (encore) à l'honneur avec son projet Reality?

Et les jeux? Nos jeux de plates-formes tant chéris disparaissent au profit de films dits "interactifs", qui vous invitent à prendre pied dans de véritables mises en scène cinématographiques. Le public a besoin de rêve, et les créateurs ont besoin de toujours plus d'espace mémoire. Mais ne sommes-nous pas en train de perdre l'essence même du jeu, le plaisir et l'interactivité?

Les années 90 voient l'avènement du CD-Rom, et vous pensiez que Consoles+ allait louper ça? Vous vous fourriez le bras dans l'œil, mes jeunes amis: CD+ est né...

SPY

POURQUOI LE CD PLUS QUE LA CARTOUCHE?

Tout le monde vous répondra que le gros avantage du CD par rapport à la cartouche est l'incomparable capacité de stockage d'information. C'est simple, pas moins de 650 Mo (570 pour certains modèles) sont disponibles sur le CD, c'est-à-dire environ l'équivalent de la mémoire disponible sur 210 cartouches. Et ça, même les plus virulents des détracteurs du CD ne peuvent l'ignorer. La cartouche n'a toutefois pas dit son dernier mot (voir, plus loin, le projet Reality). En fait, il est possible de stocker une mémoire importante sur une cartouche (les cartouches Neo Geo peuvent aller jusqu'à 300 méga) mais la fabrication de tels monstres coûte excessivement cher (une cartouche Neo Geo coûte environ 1 500 francs) et le grand public n'a pas forcément envie d'investir à ce prix. Or, le prix de fabrication du CD est de dix à vingt fois inférieur à celui d'une cartouche (pour des quantités équivalentes). Donc, même si les budgets consacrés au développement des jeux CD sont généralement beaucoup plus importants (souvenez-vous des millions de dollars investis dans la réalisation de Ground Zero Texas sur MCD), un jeu CD revient finalement moins cher qu'un jeu cartouche.

Le son, les bruitages, et les voix digitalisées sont également de meilleure qualité sur CD. Le coprocesseur sonore est, bien entendu, le principal responsable de la plus ou moins bonne retranscription de la musique (voir le Jaguar ou la Neo Geo, dont les coprocesseurs sont très puissants). Mais ce qui fait véritablement la différence, c'est le mode d'intégration des sons: sur CD, ils sont gravés (ou brûlés), ce qui leur confère une qualité indéniablement supérieure.

Et le piratage? Vous avez pensé au piratage? Les cartouches sont à présent "faciles" à pirater, et ce grâce à des lecteurs pirates (ce qui est d'ailleurs formellement interdit). En revanche, pour copier un CD, il faut une machine fort coûteuse...

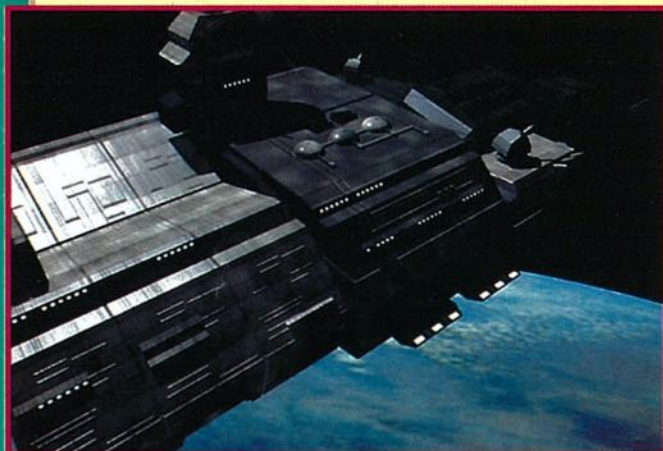
Cependant, il est un domaine où la cartouche domine sans conteste: c'est le temps d'accès aux informations. Sachez en effet que l'information, sur CD-Rom, part du disque pour aller dans la console, laquelle la restitue à l'écran, d'où la perte de temps. La cartouche, elle, envoie les informations directement au paddle.

Et l'hégémonie de tel ou tel support dépendra de cette bataille: lequel sera le plus rapide? A suivre!



QUE PEUT-ON ATTENDRE DES JEUX CD?

Selon une idée reçue, et trop largement répandue, le CD, grâce à sa capacité de stockage importante, pourra nous proposer des jeux comme Sonic ou Mario avec un nombre de niveaux complètement ahurissant. C'est



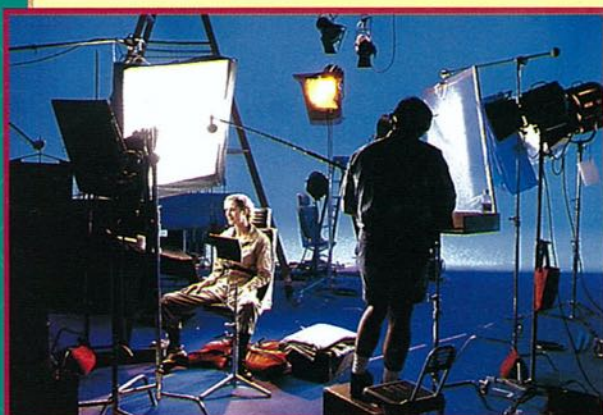
Shock Wave - 3DO

Grâce aux capacités du support, il est à présent possible d'intégrer des introductions superbement travaillées.

faux,. D'ailleurs le problème ne se pose pas en ces termes, car les développeurs sont capables de le faire. Mais imaginez le temps que demanderait l'élaboration d'un tel projet. "Il ne faut pas concevoir un jeu sur CD-Rom comme un jeu sur cartouche, affirme E. Forsant, chef de projet chez Cryo. La liberté d'expression est bien plus grande." En effet, le CD-Rom offre aux programmeurs de nombreuses possibilités nouvelles: ►

A FOLIE!

LE CHOC DES TITANS



Making of Shock Wave - 3DO
Les films interactifs nécessitent l'emploi d'acteurs. Avec l'avènement du CD, c'est la nature même

► l'intégration de séquences filmées, la reproduction de sons et de synthèses vocales à la limite de l'extase sonore (Dune MCD)... Autant d'éléments si novateurs qu'ils influent sur la nature même des jeux: c'est ainsi qu'on peut véritablement parler de genres nouveaux. Voyez des jeux comme Dragon's Lair ou, encore, Night Trap! Les films (et dessins animés) interactifs sont nés et leurs balbutiements laissent bien augurer de leur avenir. Si les développeurs peuvent donc élaborer des concepts originaux, il arrive aussi qu'ils se contentent de reprendre le principe des jeux sur



Silpheed - MCD
Le principe du jeu est traditionnel, mais l'habillage est complètement novateur. Les cartouches MD ne pouvaient bénéficier de tels décors du fait de leur manque d'espace mémoire.



Démo de la Playstation de Sony.
Voilà le genre de monstre que nous pourrions rencontrer dans les jeux de demain. Placage de texture, animation fluide, et séquences précalculées seront monnaie courante.

consoles en y apportant des "plus" (histoire de justifier l'adaptation sur CD). Ces améliorations peuvent ne consister qu'en sons ou séquences vidéo supplémentaires (NHLPA Hockey 94) mais les développeurs peuvent aussi utiliser l'énorme capacité de stockage du CD en concevant un habillage complètement nouveau pour un jeu ancien. C'est le cas de Silpheed, qui bénéficie de décors tout bonnement hallucinants, et ce grâce à l'énorme place mémoire dont le CD dispose...

Bien sûr, CD n'est pas forcément synonyme d'innovation et d'originalité. Les déchets de l'Amiga CD32 (Donk), les bides du CD-I (Zelda), et les adaptations douteuses du MCD

(Chuck Rock 2) sont là pour nous le rappeler. C'est le revers de la médaille, comme on dit, et des considérations d'ordre purement commercial vont parfois à l'encontre des justes aspirations du joueur.

L'avenir du jeu CD passe donc forcément par un effort d'originalité et d'innovation de la part des programmeurs, qui devront savoir allier les avantages techniques du CD à une jouabilité "console". Mais, pour ce faire, il faudra apprendre à réduire considérablement les temps d'accès au disque et, surtout, à pallier la faiblesse, en matière d'interactivité, de jeux comme Sewer Shark ou Ground Zero Texas... Autant dire qu'il y a du boulot!

DU LUNDI AU DIMANCHE DE 11H A 20H



ALYZEES
82 BD DU PORT ROYAL
PARIS 5e TEL: 43290450
**GAGNE DES TONNES
DE GOODIES DBZ**
36702325

R.E.R Port Royal .BUS 91et 38 7/7 de 11H à 20H
OUVERT LE DIMANCHE

AD 29 PRO 60 HZ	129
MULTIPAD 6	199
D.BALL Z N°3	549
F.FANTASY N°6	749
LEGEND	549
F.FURY N°2	529
RANMA 1/2 N°4	589
NBA JAM	499
BOMBERMAN N°2	589
ETC...	TEL

FAMICOM NEO GEO

S.NINTENDO+1JX	699	NEO GEO seule	1490
MARIO 4	99	MANETTE	299
FINAL FIGHT	99	NAM 75	349
CONTRAT 4	149	VIEW POINT	899
SUPER SOCCER	149	FATAL FURY 2	649
MICKY	149	ART OF FIGHT.	649
ZELDA 3	199	F.FURY SPEC.	1190
TINY TOONS	199	SA. SHODOWN	1190
ALADDIN	199	ART OF FIG. 2	1290
SF2 TURBO	249	ETC.....	TEL
ART OF FIGHT.	249		
MARIO ALL STARS	249		
MARIO KART	249		
FLASHBACK	299		
E.CANTONNA	299		
RTYPE 3	399		
STARWARS 2	399		
SECRET OF MANA	449		
D.BALL Z N°3	449		
ETC...			

MEGADRIVE

MEGADRIVE+1JX	449
QUACKSHOT	99
ST. OF RAGE	99
MICKY	149
ST. OF RAGE 2	149
SONIC 2	199
ALADDIN	249
SF2	299
TORTUES N°5	299
ETC...	TEL

GOODIES DBZ



POSTER	35F
CARDASS	10F
MAXI IMAGE	35F
FIGURINES	39F
BATTLE COLL.	TEL
MANGAS N°37,38	45F
MANGAS COUL	79F
TROUSSE METAL	79F
JX DE CARTES	59F
HERO COL.	24F
ETC...	

**GRAND CONCOURS
DE GOODIES SUR LE
36.70.23.25**



offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans préavis

NOM : PRENOM : JEUX ET CONSOLE (PRECISER) : F

ADRESSE : F

VILLE : TEL : PORT JEUX 35 F F

CHEQUE CONSOLE 69 F F

MANDAT NEO GEO 89 F F

TOTAL A PAYER : F

**ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005
43.29.04.50**

* 36 70 23 25 8 767 cte + 2 191 10 minutes

Trip Hawkins, l'actuel président de 3DO Company, a de quoi être satisfait. Non content de nous offrir l'une des premières consoles CD 32 bits du marché, il nous propose une norme révolutionnaire dans le domaine des consoles: le standard. Mais imaginez ce que peut impliquer une telle innovation! Chacun peut construire sa propre 3DO avec pour seul inconvénient de devoir acheter les droits à la société mère.

Ce fut Panasonic qui a le premier profité de ce standard en lançant la console Real en octobre 93 aux USA. Mais le prix, fort élevé, du support en découragea plus d'un. C'est précisément là que le bât blesse. La console coûte actuellement 5 000 francs en France (elle est importée) et les meilleures prévisions sur son prix de lancement officiel en France ne descendent pas sous la barre des 4 000 francs. Peut-être les cinq autres constructeurs hardware (Toshiba, Sanyo, AT&T, Matsushita, Samsung et Goldstar) pourront-ils pallier ce problème, mais rien ne permet d'en être certain.

La 3DO a tout de même de quoi justifier un prix aussi élevé. Résolument axée multimédia, cette console profite d'un support MPEG qui permettra, si tant est que vous achetiez la carte FMV (Full Motion Video, qui n'est pas encore disponible), de lire les films vidéo des autres supports (tels que le CD-I et l'Amiga CD32). Elle est également capable de lire des CD-photos ainsi que des CD classiques et bénéficie de technologies fort avancées si on la compare aux supports actuellement disponibles. D'ailleurs, il faut croire que le "principe" 3DO en a satisfait plus d'un. La société 3DO propose aux développeurs une liberté similaire à celle qu'offre le développement de jeux sur micro-ordinateurs (pas de label de qualité requis, possibilité de produire ses propres CD...) et une machine puissante. On compte à présent près de 500 développeurs à avoir signé des licences de développement de jeux ou de périphériques. On trouve parmi ceux-ci de grands noms, comme Electronic Arts (n'oubliez pas que Trip Hawkins fut le responsable de la création d'E.A.) ou encore Digital Pictures (spécialisé dans les films interactifs tels que Night Trap ou Sewer Shark). A la vitesse où vont les choses, la 3DO risque fort d'exploser tous les quotas ludiques dans les prochains mois.

Toutefois, nous n'en sommes pas encore là et les jeux que nous propose la 3DO au jour d'aujourd'hui ne sont peut-être pas aussi transcendants qu'on nous l'avait laissé croire.

Premier reproche de taille à faire aux jeux sur cette console, les temps d'accès, insupportablement longs. Voyez John Madden Football ou

3DO LA NEO GEO DES CONSOLES CD

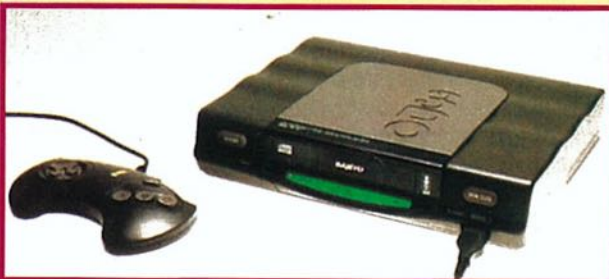


encore Peeble Beach Golf Link. Chaque coup demandera au moins trois secondes avant de pouvoir être effectué. Et même si cela est un reproche commun à tous les jeux CD, ce défaut est encore plus probant pour les jeux sur 3DO. La seconde faiblesse tient à la jouabilité douteuse de certains jeux. Total Eclipse, par exemple, ou encore Mad Dog MacCree, dont la maniabilité est respectivement fort mal adaptée et carrément inqualifiable. Mais ceci ne doit pas faire oublier que cette console est jeune, et que les développeurs ne sont pas encore habitués à disposer d'un support d'une telle puissance. Bref, il y a encore du travail, mais il va sans dire que le temps amènera avec lui une flopée de jeux hallucinants (Jurassic Park?)... Nous sommes en droit de l'espérer, car les moyens sont là.

A VENIR

3DO annonce près de deux cents nouveaux jeux d'ici un à an - STOP - On annonce également la sortie imminente d'un pistolet (pour Mad Dog MacCree)... Enfin! - STOP - Sont annoncés pour plus tard un modem, un clavier et un casque de réalité virtuelle - STOP - La machine arriverait officiellement en France d'ici à la fin de l'année - STOP - Aucune date de sortie n'est annoncée pour une carte de décompactage surpuissante (MPEG 2) permettant un stockage d'informations sur le CD beaucoup plus important - A SUIVRE...

On connaît tous la forme de la console de Panasonic. Eh bien, voici ce que la console de Sanyo pourrait donner.



LE STANDARD FAIT DES ÉMULES

Sortons un peu de notre domaine "console" pour nous tourner vers la micro-informatique. Vous savez tous que le standard que propose la 3DO permet à quiconque de fabriquer sa propre console. Et "tout le monde", ce n'est pas seulement les acteurs du monde du jeu vidéo. C'est ainsi que l'on voit des géants de la communication, comme AT&T ou MCA, ou des fabricants d'électronique, comme Samsung et Goldstar, s'intéresser au projet, et préparer une console. Le choix de Créative Labs (un géant de la carte-son sur PC) est tout autre. Vous avez un PC muni d'un lecteur CD-Rom double vitesse? Eh bien, d'ici à quelque temps (date de sortie non encore arrêtée), vous pourrez brancher une carte 3DO dans ledit PC pour pouvoir faire tourner les jeux 3DO dans votre CD-Rom. Reste maintenant à voir combien coûtera ladite carte...

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES

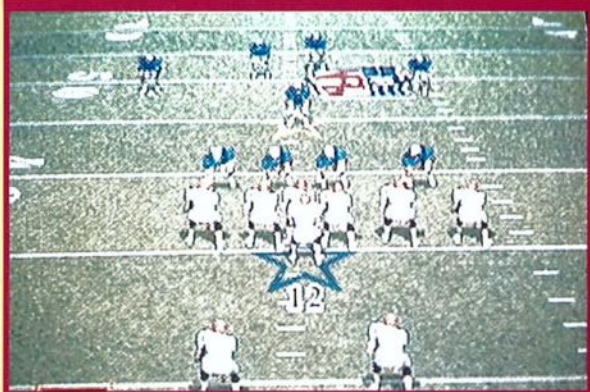


Total Eclipse - C+ 29, 90%

Total Eclipse est un jeu comparable à Starwing sur SNIN, à la seule différence que vous évoluez dans un monde en 3D calculée en temps réel avec des décors mappés. On ne peut guère parler d'un jeu spécifique au CD-Rom puisque des consoles comme le Jaguar sont capables d'aussi bien. Mais si un effort plus conséquent avait été apporté au niveau de la jouabilité, nous aurions à coup sûr hérité d'un must.

Night Trap - C+ 28, 95%

Night Trap est l'exemple type d'un jeu profitant pleinement du support CD. Vous dirigez des caméras de surveillance (comme dans la plupart des films interactifs) et voyez toute l'action, filmée par celles-ci. Au rendez-vous de cette incroyable production, une bonne dose d'action, une jouabilité très particulière, et une ambiance stressante à souhait. On imagine déjà ce que cela aurait pu donner avec la carte FMV...



John Madden Football - C+ 31, 87%

E.A. est le géant incontesté des simulations sportives sur différents supports. Il était donc impensable qu'il ne s'adonne pas à l'adaptation d'un jeu de foot américain, tant prisé par le public... américain. Encore une fois, le support CD est agréablement exploité, le jeu mettant en scène des joueurs filmés puis digitalisés. Seules ombres au tableau: des accès au disque incessants et un principe qui le réserve aux amateurs.

LES PLUS

- Une vraie console 32 bits.
- De grandes capacités graphiques et sonores.
- Un nombre important de développeurs.
- Le lancement d'un nouveau standard.
- Une machine multimédia.

LES MOINS

- Le prix élevé (5 000 francs environ).
- Le temps des accès disque est parfois long!
- La logithèque est encore assez peu fournie.
- Disponible en import uniquement.
- Absence d'éditeur japonais (à part Bandai et Capcom).



Star Control II de Cristal Dynamics sur 3DO
emploi de nouvelles techniques de programmation
qui permettront une exploitation plus intéressante
du lecteur.

GEMU OTAKU

54, rue Sainte-Anne
75002 PARIS

M° Pyramides ou 4 Septembre

Tel : 16 (1) 42.96.00.67.

Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

NEO GEO

Neuf

Occasion

Top Hunter	1590	Samurai Showdown	1190
Super Side Kick II	1590	Super Sidekick	990
World Heroes Jet	1590	Soccer Bowl	590
Spin Master	1190	F.F. Special	1190
World Heroes II	690	Robo Army	590

SUPER FAMICOM

Cotton 100 %	Tel	Bomberman II	Tel
Ranma 1/2 4	649	Dragon Ball Z II PROMO	
Sailor Moon R	690	DBZ RPG	399
Final Fantasy 6	Tel	Virtual PIV	Tel
Kikikatai Z	Tel	NBA Jam	499
Super Street Fighter	Tel	Megaman X	499

et autres nouveautés chaque semaine



MANGAS

N&B : 39 F (DBZ, Ranma, Yuyu
Akusho, DNA, Angel...)

Couleur : 70 F (DBZ, Nadia)

Art Book : Tel (Sailor Moon)

POSTERS : 28 F. CARTES : 10 F

Pochettes Hero Coll : 30 F

FIGURINES : de 40 à 240 F
en résine : Tel.

Cassettes vidéo

(Ranma, DBZ, Sailor Moon) : 199 F

Heures d'ouverture :

Lundi à Vendredi de 14h30 à 18h30
et Samedi de 11h00 à 18h30

Bon de commande à retourner à GEMU OTAKU

désignation de l'article	qté	prix
C+33	Total (+30 F d'envoi)	

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
CP :
Tel :

Règlement
O chèque
O CCP
O Contre-remb' : 60 F
(téléphoner)
Signature :

MEGA CD

DU JEU, DU JEU, TOUJOURS DU

Une machine de transition. Le MCD est clairement et simplement une machine de transition. Transition entre la MD et la Saturn, transition pour préparer les esprits au support CD, mais également transition pour garder une longueur d'avance

par rapport à son concurrent direct Nintendo. Cette bécane est-elle pour autant totalement indigne d'intérêt?

Lancé sur le marché français en septembre 1993, le Mega CD a déjà ses incondtionnels et ses détracteurs. La raison de cette situation est simple: les premiers affirment (et ils n'ont pas tort) qu'avec l'aval de Sega, la ludothèque du MCD est plus que conséquente, mais de l'autre côté, on clame (toujours avec raison) que les capacités techniques du MCD ne justifient nullement son prix (voir encadré). Il faut en convenir sans détour: le MCD n'est pas une console surpuissante. Il hérite les capacités défailtantes de la MD sans y apporter d'amélioration technique significative. Mais attention, il existera bientôt un moyen de remédier à ce manque de puissance. L'Up-grade qu'est la MD 32 peut en effet pallier cette déficience. Le problème du prix n'est pas pour autant résolu, me direz-vous. Une MD (700 F) + un MCD (1 800 F) + une MD 32 (1 200 F) nous donne un lecteur CD 32 bits à 3 700 francs environ, alors que la Saturn (plus puissante) avoisinerait les 3 000 francs... Faut-il en conclure que le MCD n'a pas lieu d'être? Pas tout à fait. Il est une chose que bien des supports ne sont pas capables de mettre sur pied, c'est une ludothèque complète et en accord avec le support sur laquelle elle évolue. Le choix de Sega par rapport aux jeux sur MCD est clair: la "true video", les films interactifs, si vous préférez. Ce choix est judicieux, du fait que la MD est déjà dotée d'une ludothèque étendue. Ainsi, les deux machines se complétant, elles permettraient d'obtenir un éventail assez large, comprenant des cartouches de jeu classiques et des jeux CD plus novateurs (nous l'espérons!). Ce MCD a donc encore quelque avenir dans le monde impitoyable du jeu vidéo. Il reste maintenant à savoir lequel...



PLUS PETIT, PLUS JOLI, MAIS... PLUS CHER!

Amateurs d'objets high-tech au design soigné, voici pour vous. Imaginez un MCD et une MD regroupés dans un seul support à la ligne svelte et séductrice, et vous obtiendrez le Multiméga. Cette console ne diffère en rien (au niveau de ses caractéristiques techniques) des supports de base, mais vous coûtera près de 3 300 francs. Autant dire qu'il vaut mieux être fanatique... ou particulièrement friqué.



Egalement compatible avec la MD 32, ce support au design accrocheur reste malheureusement trop cher.

UNE SELECTION DES MEILLEURS TITRES



DUNE - C+ 31, 94%

Dune est LE jeu CD-Rom par excellence. Son, interactivité, intérêt, jouabilité, tout a été fait pour optimiser le CD. Les accès disque sont à peine perceptibles, les doublages ont fait l'objet d'un travail de maître, et l'ambiance est un must du genre. Impossible de passer à côté de cette production de Cryo: c'est du grand art!



GROUND ZERO TEXAS
C+ 29, 90%

Ground Zero Texas fait la preuve que, avec un peu d'efforts, on peut tirer le meilleur du pire. C'est vrai, les premières tentatives de films interactifs (symbolisées par Night Trap) offraient au joueur une fenêtre de jeu minuscule

aux graphismes baveux. Ground Zero est revenu mettre un peu d'ordre dans tout ça, en exploitant à fond les capacités vidéo du support et en offrant une fenêtre de bonne taille, et de bonne qualité. Le public ne s'y est d'ailleurs pas trompé car GZT a réalisé les meilleures ventes de jeux sur ce support...



SILPHEED - C+ 24, 93%

Voilà à quoi peut servir l'énorme capacité de stockage d'informations du CD: à créer des jeux comme Silpheed. Le genre n'est pas nouveau, mais l'habillage est on ne peut plus original. Ce sont de superbes décors en 3D précalculée qui défilent sous votre vaisseau. Une aventure mémorable.

JEU...

A VENIR

Tomcat Alley est le prochain film interactif du support. Au vu des premières images et des premières sensations, nous sommes dans le domaine de l'excellent... - STOP - Pas de carte FMV prévue pour le support - STOP - En fait, aucun nouveau périphérique n'est annoncé - Alors, FIN? - (vraiment?)

Tomcat Alley (MCD).

RUMEURS

De très nombreuses rumeurs ont couru au sujet d'un éventuel abandon de la fabrication du MCD de la part de Sega Japon. Mettons les choses au point: ce n'est pas tout à fait exact. Sega Japon n'arrête pas de produire des MCD, mais cesse les développements de jeux pour cette machine, afin de se consacrer en priorité aux jeux Saturn et MD 32. Dès lors, on pourrait croire l'avenir de cette machine irrémédiablement compromis, mais ce serait compter sans Sega USA et sans les éditeurs tiers. Sega USA est en effet à l'origine de la majeure partie des jeux sur MCD, sans compter les jeux développés par les "third parties". Alors...



DE NOUVELLES CONFIGURATIONS MOINS CHÈRES...

Les meilleures boutiques vous proposeront d'acheter le MCD avec Road Avenger au prix de 1 990 francs. Cher, pas cher? A vous de voir. Dans tous les cas, il vous faudra une MD pour faire fonctionner le support (entre 700 et 1 000 francs, selon la configuration choisie). Vous devrez donc déboursier la modique somme de 2 500 francs minimum pour faire tourner un jeu MCD. Toutefois, Sega France annonce, pour le début du mois de juin, une nouvelle configuration incluant un nouveau jeu: Sonic CD. Cette configuration vous coûtera 1 990 francs et, selon toute vraisemblance, l'ancienne configuration devrait baisser (1 790 francs). Il ne reste plus qu'à convaincre les revendeurs...

LES PLUS

- Ludothèque de jeux diversifiée (en tenant compte des jeux MD).
- Compatibilité avec la MD 32.
- Judicieuse incursion de Sega dans le domaine du CD.

LES MOINS

- Un prix élevé par rapport aux capacités du support.
- Pas d'axe multimédia.
- Des capacités techniques limitées.
- Lecteur simple vitesse.
- Pas de carte FMV prévue.
- Absence de développement de Sega Japon.
- Incompatibilité entre une MD et un MCD de pays différents.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08
Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81, 31

SEGA

Exemples de prix :	Neuf.	Occ
Megadrive I	469 F
Megadrive II	595 F
Mega CD (FR)	1990 F	1590 F
Game gear Columns	595 F	399 F
Game gear Aladdin	849 F
Offre Game Partner		
Megadrive + Menacer +	895 F
Sonic + 6 jeux + T.2

NINTENDO

Exemples de prix :	Neuf.	Occ
Super Nintendo (FR)	690 F	590 F
Super Nin.+Mario all S.	990 F
Game boy + Tetris	490 F
Game boy base	299 F
Super Turbo control pad	99 F
Alimen. S/NES.US	150 F
Offre Game Partner		
Super Nintendo	690 F
+ Street Fighter II

LES JEUX D'OCCASION

TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

MEGADRIVE

SONIC I	89 F
FLASHBACK	270 F
SIMPSONS	169 F
SPATTER HOUSE 2	119 F
ALISA DRAGON	139 F
GYNOUG	129 F
STREET OF RAGE	99 F
PREDATOR II	149 F
ROAD RUSH II	269 F
W.W.F.	219 F
THUNDER FORCE IV	249 F
BATMAN RETURNS	149 F
JOHN MADDEN FOOT.	169 F
L.H.X.	249 F
OLYMPIC GOLD	239 F

SUPER NINTENDO

CONTRAT(JP)	149 F
EDF(US)	199 F
ZOMBIES (US)	269 F
SUPER BOWLING (US)	229 F
DRAGON'S LAIR(FR)	189 F
HOOK(JP)	259 F
BLANCO (FR)	299 F
GOOFITROOP (FR)	314 F
SUPER MARIO KART(US)	249 F
ALADDIN(US)	289 F
RUSHING BEAT II (JP)	285 F
OTHER WORLD(JP)	159 F
AXELAY(FR)	219 F
SUPER AIR DRIVER (FR)	299 F
NFL TEAM FOOTBALL (US)	219 F
STAR FOX(US)	189 F
WRESTLE MANIA (US)	225 F
NBA PRO BASKET(JP)	199 F
DBZ (JP)	249 F
MAGICAL QUEST(US)	329 F
JURASSIC PARK(FR)	299 F
MORTAL COMBAT(FR)	339 F
RANMA 1/2 II(FR)	299 F
FIGHTING SPIRIT(FR)	299 F

ETC.

CDI PHILIPS

+ de 25 jx neufs dispo
à 169 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

TOP NEWS PRIX SPECIAUX

SUPER NINTENDO (FR/US/JP) MEGADRIVE

Fatal Fury II (JP).....	590 F	Virtua Racing (JP).....	695 F
Ranma 1/2 IV (JP).....	Tel. D.B.Z.....	589 F	
Final Fantasy VI.....	689 F	Hyper Dunk.....	448 F
Mystic Quest (Fr).....	390 F	Lost Vikings.....	448 F
Fifa Soccer(Fr).....	449 F	Street of Rage III (JP).....	519 F
Rock'n'roll Racing (Fr).....	499 F	ETC...	

AMIGA CD 32

CONSOLE NEUVE

+ 2 jeux 2300 F

PLUS DE 15 JEUX DISPO.
A Super Prix 169 F

3 DO PAL / 220 V

CONSOLE NEUVE

Tél. * CREDIT POSSIBLE

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

NEO-GEO

CONSOLE Neu..2490 F

CONSOLE Occ..1590 F

FATAL FURY special.....1650 F

ART OF FIGHTING 2.....1650 F

SAMOURAI SHODOWN..1650 F

*** Plus de 20 jeux dispo. neufs et occas. ***

* EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H TEL. 42.63.41.08 *

BON DE COMMANDE à retourner GAME PARTNER

Nom:.....	Titre / Console	Prix
Prénom:.....		
Adresse:.....		
CP:.....		
Ville.....		
Tél:.....	Frais de port (1 jeu / 1 cons.)	30F/60F
	C+33 Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adapt. pour jouer sur Super Nintendo ou sur Megadrive

DOSSIER CD

Ce support a vu le jour en 1992 et fut tout de suite confronté à deux problèmes cruciaux. Primo, les jeux proposés n'étaient véritablement pas à la hauteur. Deuxio, ses caractéristiques techniques en faisaient rigoler plus d'un.

En fait, le CD-I est une machine résolument multimédia, dont la logithèque, assez variée, a su réunir les centres d'intérêt des différents membres d'une famille. On trouvera des jeux d'éveil pour le p'tit dernier, des logiciels de loisirs et de culture pour papa et maman (au hasard "Les Vins de France" ou "Les Maîtres de la peinture hollandaise"), ou des jeux pour l'ainé. Par ailleurs, la console, équipée d'une cartouche Digital Video adéquate (qui coûte 1 990 francs), a la faculté de lire différentes sortes de CD (CD audio, CD photos, et CD+G) ainsi que des CD vidéo (films, concerts...). Bien peu de ses concurrents peuvent se vanter de proposer cette option. De surcroît, cette carte apporte à la console une nouvelle dimension au niveau du jeu. Figurez-vous qu'un jeu comme Seventh Guest ne peut tourner sans l'aval de la DV sur CD-I, et il en sera de même pour de nombreux jeux à venir.

Mais le CD-I rencontre, en définitive, le même problème que ses autres confrères CD: il coûte cher. 2 700 francs pour la console de base avec l'encyclopédie Hachette, ce n'est pas donné. De plus, si vous voulez profiter pleinement du support, il est évident qu'il vous faudra acquérir la carte Digital Video, une nouvelle manette ainsi que quelques jeux... Vous conviendrez que cela fait cher le support. Les prix baisseront-ils face à la vive concurrence que lui mèneront les futures machines?



CD-I

L'AVENEMENT DES FILMS SUR CD

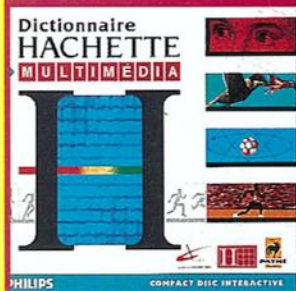
LES DIFFÉRENTS CD-I

Il existe en tout et pour tout quatre lecteurs CD-I différents. Deux lecteurs traditionnels et deux lecteurs professionnels. Les deux premiers ne diffèrent que dans la forme et la couleur. Les lecteurs dits professionnels sont beaucoup plus chers mais aussi plus intéressants.

Le premier, le CD-I 350, est un lecteur portable qui présente les mêmes caractéristiques que le CD-I de base. Il peut se brancher sur un téléviseur ou encore fonctionner de manière autonome grâce à son écran intégré. Le second des lecteurs professionnels, le CD-I 650, est, comme qui dirait, plus... professionnel! Il peut être utilisé pour le développement d'applications. Il abrite, en vrac, une carte SCSI, un port Ethernet, un lecteur de disquettes, et une RAM de 4 Mo... Indispensable pour le professionnel, mais superflu pour le joueur de base.



UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES



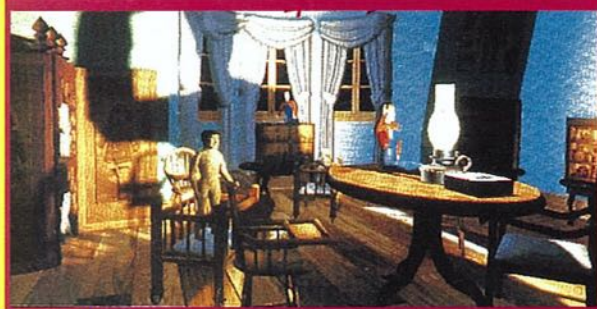
LE DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA

Voici un logiciel multimédia: un véritable dictionnaire interactif, avec la définition de plus de 75 000 mots, avec des séquences vidéo, des photos, des cartes, du son, etc. Peu ludique, mais passionnant.



INCA

Cocktel nous propose enfin une aventure interactive de toute beauté. L'interactivité est limitée, mais l'aventure est étonnante. Les créateurs ont en fait mélangé trois genres distincts: le shoot-them-up, l'aventure et la réflexion. Le résultat est à la hauteur, c'est-à-dire plus qu'agréable.



THE SEVENTH GUEST

Les graphismes sont d'une finesse extrême, les séquences cinématiques incroyables et le jeu ne peut tourner que si vous possédez une cartouche DV. Des jeux d'aventures comme The Seventh Guest ne sont réalisables que sur CD; il fut d'ailleurs le premier à profiter pleinement du support.

A VENIR

Sony et Goldstar, qui ont déjà lancé leur propre CD-I au Japon et aux Etats-Unis, préparent des versions CD-I portables pour le grand public - STOP - Space Ace (le vrai!) ne devrait pas tarder à voir le jour - STOP - Peter Gabriel a signé avec Philips pour adapter XPLORE 1, déjà sorti sur CD-Rom - STOP - Philips compte vendre plus de un million de lecteurs d'ici à la fin de l'année - STOP - Un "disk caddy" (boîtier permettant de loger jusqu'à cinq CD) devrait sortir d'ici peu. Il permet à l'utilisateur de la DV de ne pas avoir à changer constamment de CD pendant le film (le CD ne pouvant contenir que soixante-douze minutes de film, la plupart des films tiennent donc sur deux CD) - A SUIVRE -

LES PLUS

- Lecteur multimédia en puissance.
- Possibilité de lecture de la plupart des CD existants.
- FMV chère mais disponible.
- Ludothèque variée.
- Périphériques nombreux.

LES MOINS

- La manette infrarouge vendue dans la configuration de piètre qualité.
- Les quelques jeux disponibles ne sont pas fantastiques.
- Le prix élevé de la configuration complète.
- Les éditeurs importants absents du développement de jeux.

ET LE RESTE ?

DOSSIER CD

AMIGA CD32

Première console CD 32 bits du marché, l'Amiga CD32 est dans une sombre galère. Commodore est au bord de la faillite, et les jeux proposés ne sont toujours pas à la hauteur. Et pourtant, on pouvait en faire, des choses. Des films (puisque la console est dotée d'un port permettant d'intégrer une carte FMV), des jeux nouveaux... Eh non! Tous les jeux dont la machine dispose ne sont guère que des adaptations bêtes de jeux disponibles depuis des lustres sur Amiga. Oh! il y eut bien Microcosm, mais, encore une fois, ce fut un pavé lancé dans la mare. Les concepteurs de ce jeu ont oublié la plus importante des caractéristiques pour qu'un jeu soit bon... le plaisir. Mais si la compagnie tient le coup, l'adaptation de jeux comme Rise of The Robots, Mega Race ou l'illustissime Day of The Tentacle pourrait redresser la barre. Wait and see...



LASER ACTIVE (PIONNER)

Bien peu d'entre vous doivent savoir de quoi il retourne. Cette machine est un lecteur de CD tous formats (CDV...) qui peut, par l'intermédiaire de modules supplémentaires, faire tourner des jeux NEC ou MD. La Laser Active est quasiment introuvable en France et, même si elle l'était, elle coûterait fort cher. Au Japon, il faut déjà déboursier près de 10 000 francs pour la console accompagnée des deux modules... La console seule vous permet de jouer à quelques jeux (voir C+ 32, Previews) et, si Sega ou NEC acceptaient de jouer le jeu, vous pourriez jouer à Sonic ou Bomberman avec des décors tirés des CD de la Laser Active. Mais ce serait surprenant, surtout pour soutenir une console concurrente...



Voici le lecteur (en fond) et les modules d'extension qui permettent de jouer à la MD et à la PCE.



Triad Stone est un dessin animé interactif du genre de Dragon's Lair. Il requiert le kit MD.

MAC ET PC CD-ROM

Chaque PC un tant soit peu puissant, et chaque Macintosh muni d'une prise SCSI peut se voir affubler d'un lecteur simple, double, ou triple vitesse. Le prix de ces lecteurs varie suivant les marques et la vitesse de lecture du CD-Rom (chez Apple, un lecteur double vitesse vaut environ 1 500 francs; sur PC, de 900 à 4 000 francs). Souvenez-vous de Lemmings, initialement conçu pour PC, puis décliné sur console. La majeure partie des jeux sur CD-Rom PC ou Mac sera adaptée sur une console CD. C'est inévitable et c'est tant mieux...

Le lecteur CD-Rom est à gauche. Star Control II de Crystal Dynamics (photo 3DO).



CD-ROM NEC

Première console de jeux vidéo munie d'un lecteur CD-Rom, la PC Engine peut se vanter d'avoir eu une vie fort bien remplie. Le lecteur est simple vitesse et la puissance du microprocesseur n'est que de 8 bits, mais le nombre de jeux (essentiellement nippons) ainsi que leur variété font de cette console une référence pour tous les passionnés. Elle fut à l'origine de jeux mythiques, tels que Gates of Thunder, Final Match Tennis, ou encore Dracula X, et réussit à prouver que, même avec des capacités techniques limitées, il était possible de développer d'excellents jeux. Les jeux sur CD-Rom NEC ont la particularité d'exploiter énormément de séquences de dessin animé, dont les Japonais raffolent, et ils peuvent à présent, grâce à l'aval de l'Arcade Card, un up-grade pour le CD-Rom, faire tourner des jeux tels que Fatal Fury 2 ou encore Art of Fighting. Et ce avec une définition étonnante. Malheureusement, il semblerait que Sodi-peng, principal distributeur de cette machine en France, ait décidé de cesser la commercialisation de ce support. Espérons que des revendeurs auront l'excellente idée de continuer de l'importer...



Ensemble PC Engine + Super CD-Rom 2 = Duo. Vendue autour de 1 500 francs.



Lord of Thunder, une référence en matière de shoot-them-up.

EXCEPTIONNEL!

Appelle vite le

36 68 99 91

pour jouer et gagner

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :

NOUVEAU!

1 console 3Do

Et une chance de plus de gagner :

- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo et
- les dernières cartouches de jeux du moment



Magicaldo - 2,19 F la minute

Code Bonus : 899

LE PROJET SATURN

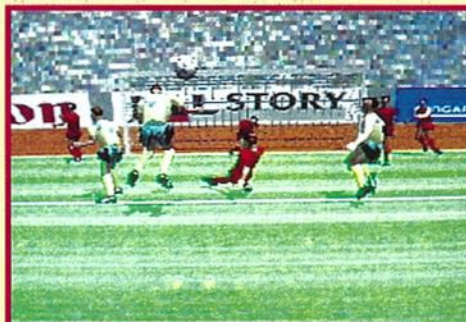
Saturn est le nom de code de la console de salon 32 bits que Sega a l'intention de commercialiser d'ici à la fin de l'année au Japon. Les prix annoncés n'excèdent pas 2 500 francs, et les rares informations qui ont pu filtrer laissent présager une console de qualité. Elle comprendrait tout d'abord un lecteur double vitesse (made in Sanyo), mais également un port cartouche. Le tout s'articulerait autour de deux microprocesseurs 32 bits d'Hitachi, et de cinq autres processeurs se chargeant de la gestion du CD-Rom, du son, des graphismes, de la 3D et des effets spéciaux. Plus surprenant encore, cette console sera à même de vous proposer des conversions de la plupart des jeux d'arcade Sega existant (Virtua Fighters, Daytona GP ou encore le jeu d'arcade Sonic sont déjà annoncés). Pour le reste des jeux, Sega annonce déjà une quarantaine de titres pour la sortie du support, parmi lesquels pourrait figurer un shoot-them-up en 3D et Game Arts, un jeu d'aventures réalisé par les développeurs de Silpheed. Restez sur le qui-vive, car la Saturn est, avec la Playstation, l'un des avortons les plus prometteurs de cette nouvelle génération. Restez d'autant plus sur le qui-vive que notre ami Banana, qui a des oreilles partout, en entend plus que ce qu'il ne devrait entendre.



Contre toute attente (de Nintendo, en tout cas), il semble à présent évident que le CD-Rom représente le support du futur. Beaucoup plus rentable que la cartouche, beaucoup plus complet, il offre à chaque utilisateur des perspectives d'application qui ne se limitent pas au simple jeu vidéo. Preuve en est, la plupart des consoles du futur seront armées de lecteurs CD... Vue d'ensemble de la nouvelle génération.



Il ne s'agit que d'une démo mettant en scène nos amis les marionnettes... Vous avouerez que ça "a de la gueule" sur 32 bits.



Un jeu de foot en 3D que vous avez déjà dû voir un peu partout. La Saturn saura-t-elle gérer sans problème la 3D en temps réel?

LE PROJET REALITY

La Reality est bien loin d'en être une, réalité. Qui ne se souvient, pour l'avoir lu dans nos pages, des différentes démonstrations "pipeau" de Nintendo lors de salons divers et variés. Ce qu'il faut en fait savoir, lorsque l'on parle de la Reality, c'est qu'elle est développée en collaboration avec Silicon Graphics, et qu'il était alors facile de faire tourner une démo sur Silicon pour éblouir le premier passant (il s'agit là d'une pratique commune et abondamment utilisée). Néanmoins, si les informations que Nintendo laisse circuler au sujet du microprocesseur de sa console sont exactes, tous les autres protagonistes ont de quoi se faire du souci: 64 bits, pas moins, 100 MHz, pas plus, et 100 Mips, très exactement. Vous comprendrez qu'il y a de quoi s'inquiéter. Mais allez savoir ce qu'il en est véritablement...

Tout ce dont on peut être à peu près sûr, c'est que la console n'utilisera pas de lecteur CD-Rom. Mais n'allez pas croire pour autant que la bataille soit si rapidement perdue. En fait, les ingénieurs du père de Mario auraient trouvé un algorithme de compression de données qui leur permettrait de stocker près de 100 mégas sur une cartouche de type SNIN. Quelles sont les implications d'une telle découverte? Tout d'abord, Nintendo serait capable de sortir un lecteur moins cher que celui de Sega (on l'annonce à 1 500 francs!), puisque les lecteurs CD coûtent excessivement cher à fabriquer. De plus, ce système permet d'éviter le problème des temps d'accès incessants, puisque les informations contenues dans une cartouche sont traitées de façon instantanée.

Pour les jeux, mais nous n'en sommes qu'au stade de rumeurs, les inévitables suites seraient au rendez-vous. Au menu, la suite de Zelda, un second épisode de F-Zero, et une version de Final Fantasy VII de 126 mégas. Il nous faudra attendre le courant de l'année 95 pour avoir confirmation... ou pas!



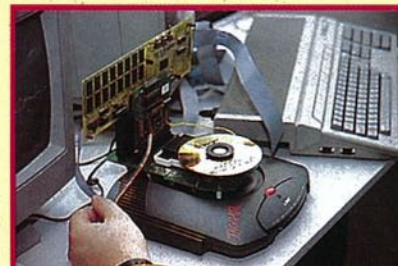
Voici ce que l'on peut arriver à faire avec une station de travail Silicon Graphics. Le jour où l'on pourra trouver ça sur console...



Silicon Graphics
Computer Systems

LE CD-ROM DU JAGUAR

Je me souviens encore d'Atari qui se faisait un plaisir de "détruire" la 3DO en arguant que le public n'était pas encore prêt à recevoir de lecteur CD-Rom. Il faut croire que leurs motivations aient quelque peu changé puisqu'ils nous préparent, eux aussi, un lecteur CD-Rom pour le Jaguar qui devrait voir le jour vers la fin de l'année. Les prix pourraient varier entre 1 500 et 2 500 francs, mais les annonces de jeux sont déjà affriolantes. On parle d'une adaptation de l'illustissime Doom (un jeu PC proprement ahurissant!), de la suite de Cybermorph, où il sera possible de jouer à deux simultanément, (Battlemorph), et de bien d'autres titres encore...



Dans le genre dépouillé, on n'aurait pas pu mieux faire. Le CD-Rom de la Jaguar était présenté au récent ECTS de Londres, mais aucun jeu n'était visible. Too bad, Mr Tramiel!

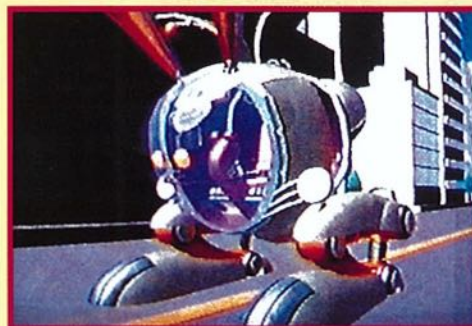
LA PS-X DE SONY

Sony s'intéresse depuis peu de temps au secteur du jeu vidéo. On l'a vu éditer quelques jeux, racheter quelques sociétés (Psygnosis et Columbia), mais jusqu'alors personne ne s'attendait à la fabrication d'une console. On a donc fait comme tout le monde: on a attendu. Et, comme de bien entendu, ce qui devait arriver arriva. Sony se fit un plaisir de nous dévoiler les esquisses d'une des consoles les plus puissantes et les plus rapides du marché. En fait, cette console est capable de reproduire tous les jeux actuellement en arcade avec une facilité déconcertante.

Mais lisez plutôt: le processeur central (32 bits RISC) est accompagné d'un coprocesseur graphique surpuissant (le 3DGE, pour 3D Graphic Engine) permettant de gérer plus de 360 000 polygones simultanément. Cependant, l'engouement actuel pour cette machine vient

surtout du fait que les développeurs déjà en possession des émulateurs des outils de développement (tenus, bien entendu, au secret le plus absolu!) sont tout simplement abasourdis par la surpuissance du support. Et puis, quand l'on sait que Sega a modifié les caractéristiques de sa Saturn après avoir pris connaissance des possibilités offertes par la PS-X, on peut penser que la concurrence est rude.

Outre ces constatations d'ordre technologique, Sony est bien connu pour son efficacité en termes de marketing et pour son professionnalisme. De nombreux éditeurs risquent donc logiquement de suivre le mouvement (Psygnosis, Namco et Konami sont déjà licenciés et des rumeurs persistantes laissent croire que Capcom serait sur la brèche). La diffusion risque d'être fort rentable. Ce n'est qu'à partir de décembre 94 que nous pourrions découvrir ce support...



Une photo de la démo destinée à montrer ce dont la Playstation est capable.



Seules les personnes présentant la démo étaient autorisées à faire se mouvoir en temps réel les mâchoires du dino.

LE PROJET FX DE NEC

Anciennement nommé projet Tetsujin, cette nouvelle console de NEC prouve à quel point ce constructeur tient à faire partie de la fête. Personne n'est à présent en mesure de dire si le lecteur CD-Rom va être conservé. Mais, s'ils veulent, comme ils l'affirment, "proposer le support 32 bits le moins cher du marché", il va falloir qu'ils pensent à s'en passer. Nous vous l'avons maintes fois répété, le coût de fabrication du lecteur CD est élevé, même s'il est amorti par le coût de fabrication des CD, qui, lui, est moindre.

Donc, patience, le début de l'année 95 devrait nous trouver moins ignorants.



Voilà à quoi ressemblait le projet Tetsujin ("l'homme de fer"). Ce nom provenait du premier Chip intégré par Hudson.



Tout sur Dragon Ball Z
+
Mangas (Toutes les séries)
CDs (Séries + Jeux)
Goodies

Réparations toutes consoles
Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO
Import JAPON - USA

Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes^S/Lausanne

Tél: 021/636.08.50

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE
Votre magasin japonais

	MEGA CD	AMIGA CD32	REAL	CD-I	SATURN
	SEGA	COMMODORE?	PANASONIC/3DO	PHILIPS	SEGA
Microprocesseur	16 bits	32 bits	32 bits	16 bits	32 bits
Fréquence du microprocesseur	68000	68020 RISC	RISC ARM 60	68070	SH2 RISC (x)
	12,5 MHz	14 MHz	12,5 MHz	15,5 MHz	27 MHz
Nombre de processeurs	2	4	4	1	7
MIPS	1	3	25	1	50
Résolution max.	320x224	800x600	640x480	768x512	N.C.
Mémoire interne	6 Mb	2 Mb	3 Mb	1,5 Mb	36 Mb
F.M.V*	Non	Oui (option)	A venir	Oui (option)	N.C.
Vitesse du lecteur*	Simple	Double	Double	Simple	Double
Son	Stéréo 8 voies 16 bits 32 kHz	Stéréo 4 voies 8 bits 44 kHz	Stéréo PCM DSP 16 bits 44,1 kHz	ADPCM 8 voies	PCM 32 voies FM 8 voies
Port cartouche	Oui	Non	Non	Non	Oui
Ludothèque	••	••	••	•••	A venir
Prix constaté (francs)	1990	2490	4990	2 690	2 500
Disponibilité	Oui	Oui	Oui (import)	Oui	Nov. 94 Jap

Toutes les informations relatives aux nouvelles consoles (Saturn, PS-X, Jaguar CD, et FX) sont susceptibles d'être modifiées.

*: Voir lexique

N.C.: Non communiqué

(1): Une RAM Card devra être achetée pour sauvegarder les différents jeux.

CD + KILLER = ❤️

A moi, on me la raconte pas! "Films interactifs", "capacités de stockage énormes", "coûts de fabrication ridiculement bas"... CD par-ci, CD par-là, le jeu sera CD ou ne sera pas, tralala... CDébile, tout ce foin qu'on fait avec ça! Gardons les pieds sur terre (les fesses, pour les culs-de-jatte): en vérité, je vous le dis, on n'y est pas encore, mais alors pas du tout!

Dragon's Lair, interactif? J'ai pas dû comprendre ce que ça voulait dire, "interactif". Ça doit vouloir dire: "Appuie sur le bouton, puisqu'on te le demande." Dans Black Hole Assault, elle est où, "la fabuleuse technologie de demain"? On verra après-demain! Entre le moment où vous avez fourré la chose (John Madden Football) dans la bestiole (3DO) et celui où vous avez commencé à jouer des évolutions des joueurs digitalisés, vous avez attendu combien de temps? Ah! bon, vous attendez encore?

On se croirait sur micro: on a toujours le temps de s'en griller une entre deux séquences, avec un petit kawa en prime. Donnez-moi des cartouches, je vais charger moi-même! Parlons-en, de la mémoire, plus de 500 mégas utilisables sur un CD. Vous en connaissez beaucoup, des jeux qui en utilisent plus de 100? Il y a tellement de mémoire que les programmeurs ne se donnent même pas la peine de compacter les informations! Alors, ça sert à quoi, exactement? Non, soyons sérieux (allez, juste une fois): pour le moment, un jeu CD, c'est une bande-son à vous péter les ouïes, des images à vous décoller la rétine... et un ennui à en DCder! Jeux du futur, O.K., mais moi, j'attendrai que le présent soit passé pour penser à l'avenir.

Mais parlons peu, parlons fric: un CD, ça coûte rien à fabriquer, qu'on nous dit. Mais pour le lire, ce CD, à l'heure où j'assassine, il faut agresser au moins dix mémés (bourse moyenne d'une vieille dame = 200 francs, un lecteur CD bas de gamme = 2 000 francs, soit 1 lecteur = 10 mémés). Y a plus de respect pour les anciens!



PS - X	JAGUAR CD	FX
SONY	ATARI	NEC
32 bits	64 bits	32 bits
R3000A RISC	MC68000	V810RISC
33 MHz	N.C.	N.C.
N.C.	5	5
30	55	N.C.
640x480	768x576	N.C.
5 Mb (1)	16 Mb	N.C.
N.C.	Oui (option)	N.C.
Au moins double	Double	N.C.
PCM 24 voies 16 bits 44,1 kHz Non	N.C. Oui	N.C. N.C.
A venir	A venir	A venir
3 000	2 500	N.C.
Déc. 94 Japon	Été 94 USA	Courant 95

ALORS, FAUT-IL CD AU MULTIMÉDIA?

Nous assistons de nos jours à une véritable "course à la puissance" entre les différents supports. Une chose est évidente: les lecteurs 16 bits que nous avons coutume de côtoyer sont sur le point de rendre l'âme, et nous voyons déjà au loin se profiler les consoles du futur, qui se verront à leur tour, d'ici à quelques années, supplantées par d'autres.

Les capacités de stockage d'informations du CD-Rom imposent d'ores et déjà le CD comme le support multimédia par excellence.

Les années à venir seront-elles véritablement les années du multimédia? Certes, la lecture de films, de disques et l'apparition de logiciels grand public (encyclopédies et autres) risquent de fortement modifier l'usage et le statut des consoles. Mais ce ne sont là que les prémices d'une ère nouvelle. Le potentiel de ces machines est énorme, certes, mais il leur faut encore faire leurs preuves.

Attendez-vous cependant à être quelque peu bouleversé dans vos habitudes de joueur invétéré. A en juger par la foi que les éditeurs et les développeurs placent dans ce support, l'avenir du CD s'annonce radieux. Il semble qu'il n'ait guère de souci à se faire avant qu'un algorithme permette de stocker une quantité équivalente de données sur une cartouche.

Cependant, s'il fait beaucoup parler de lui, le CD n'est pas (encore?) un support infaillible. Preuve en est l'avenir franchement incertain de Commodore. De même, la 3DO est encore trop jeune, et le MCD n'est qu'une machine de transition. Mais, surtout, ce sont moins les capacités techniques que les logiciels de ces futurs lecteurs qui feront la différence. L'exemple d'une console comme la PC Engine le montre bien. Peu puissante et plutôt âgée, elle est tout de même parvenue à se doter d'une logithèque hors-pair privilégiant le plaisir de jeu. Si les programmes CD continuent de souffrir des lacunes que l'on sait au niveau de l'interactivité, les consoles 16 bits dont nous annonçons un peu prestement l'obsolescence pourraient reprendre assez vite du poil de la bête.

Mais le CD-Rom est bien là. Il devrait impulser bien des changements dans l'univers des consoles. Pour le meilleur ou pour le pire...

LEXIQUE

•CD-DA (COMPACT DISC DIGITAL AUDIO)

Disque sur lequel sont gravées ou brûlées 74 minutes de musique.

•CD-ROM (COMPACT DISC READ ONLY MEMORY)

Disque optique ineffaçable doté d'une capacité de stockage d'informations variable (de 570 à 650 mégas). 650 mégas correspondent à 250 000 pages A4, 5 500 images fixes ou 72 minutes de film. Chaque jeu est gravé ou brûlé sur CD-Rom.

•CD+G

Disque compact audio qui, une fois branché sur des lecteurs spécifiques, vous communiquent les paroles des chansons.

•CDV (COMPACT DISC VIDEO)

Disque compact de 30 cm (taille d'un disque 33 tours) sur lequel est inscrit un film. Il existe des lecteurs spécifiques pour faire tourner ce genre de CD (Laser Active, par exemple).

•PHOTO CD

Disque sur lequel vous pouvez stocker de 100 à 6 000 photos (suivant la qualité désirée).

•MULTIMÉDIA

Terme générique problématique, qui tente de réunir en un mot le fait qu'une machine est capable de combiner différents médias tels que le son, l'image et le texte.

•VITESSE DU LECTEUR

De cette vitesse dépendent les accès aux informations. Plus le lecteur est rapide (il existe des lecteurs simple, double ou triple vitesse), plus vos accès au disque seront réduits. Le Mega CD est, par exemple, un lecteur simple vitesse.

•DIGITAL VIDEO

Mis au point par Philips, ce système permet de stocker 72 minutes de film sur un CD de 12 cm. Avec une carte Digital Video adéquate, le CD-I est capable de lire des films.

•F.M.V. (FULL MOTION VIDEO)

Les lecteurs dotés de ce système peuvent lire des images animées (comme des films) en plein écran. Les consoles actuellement sur le marché n'ont pas de système FMV intégré, et il faut acheter une carte spéciale pour leur conférer cette faculté.

FIGURINES, RAMI CARDS, POSTERS ET AUTRES GOODIES DBZ

CLIC JEUX VIDEO

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

Déjà sorti sur MCD, Sewer Shark fait partie de ce genre de jeux que seuls les CD sont capables de produire. Des films interactifs, comme on les appelle...

Tout commence au cœur d'un de ces repères bien sombres, qui font office de base pour les engins chargés du nettoyage des égouts. Eh oui, c'est la grande mode, on nettoie les égouts maintenant. Mais n'allez pas croire que ce soit inutile. Nous venons en effet d'apprendre qu'une faune étonnante se développe dans les profondeurs de la cité.

Une faune constituée de scorpions, de chauves-souris et de rats. Une faune que même les gaz les plus puissants ne sont pas parvenus à éradiquer. Une faune aussi dangereuse qu'envahissante.

La Sewer Shark Company a donc eu la bonne idée de créer des groupes d'élite chargés du nettoyage des égouts. Les spécialistes vous apprendront que leurs vaisseaux sont un habile compromis entre le vaisseau de Luke Skywalker et le suppositoire classique. Mais ils recèlent bien plus de gadgets. Vous pourrez diriger les tirs du canon dont ils sont pourvus grâce au viseur de votre écran. Les bombes à hydrogène s'avèreront également indispensables pour contrer les émanations d'indra-triptule, un mélange sulfureux connu pour les dégâts irrémediables qu'il occasionne à la coque des vaisseaux non protégés.

Votre mission est simple: vous éradiquez toute les bestioles qui traînent, vous écoutez les conseils de votre copilote pour connaître les directions à prendre, et vous apprenez à être méfiant envers votre patron.

Une galère: vous allez ramer...

Sewer Shark



Le ravitaillement est une étape indispensable. Sans énergie, vous n'êtes plus rien. Écoutez bien votre copilote, car lui seul pourra vous renseigner sur ces réserves.

IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE...

Des gentils, des méchants, des lourds et des Pas-beaux. De tout, je vous dis. Les personnages de Sewer Shark constituent l'ossature du scénario. C'est clair, sans eux, pas de jeu.

Il y a le copilote, avide de sensations fortes, la collègue de boulot dans le rôle de la vierge effarouchée, et le big boss, qui s'intéresse plus à son assiette qu'à votre destinée. Faites votre choix, messieurs-dames, car rien ne va plus...



Voici Ghost, votre copilote. Il s'occupe de garder le contact avec la base et avec les autres pilotes et sa connaissance des égouts est sans limite, ou presque...



Falco jouera le rôle de "la carotte qui fait avancer l'âne". C'est autour d'elle que s'organise le scénario.



Seuls conseils lorsque vous rencontrerez ces choses innommables: ne leur faites absolument aucune confiance.

AVIS

oui, mais...



SPY

Je peux vous l'avouer d'entrée, je pense m'être un peu emporté lors du test de la version MCD. Mais vous savez comment ça se passe quand il y a cinquante mille personnes autour de vous qui s'extasient à chacun de vos virages, et qui hurlent à chaque rat explosé... Il y a de quoi perdre la tête. Mais faute avouée, à demi pardonnée, et puis, le jeu n'est pas aussi insipide que certains de nos confrères l'ont

laissé croire. Il est répétitif et, tout bien pesé, guère interactif. Il a néanmoins l'avantage d'être novateur (dans sa réalisation et son genre) et plein de rebondissements. Le scénario est bien pensé, et possède un atout bien rare de nos jours: il est original. Bref, la plupart des conditions primordiales sont réunies pour faire de ce jeu une réussite. Mais le déplacement trop lent du curseur et des séquences trop répétitives viennent assombrir le tableau. Ah! la perfection fait-elle vraiment partie de ce monde?

ark



Une fois cette arme récupérée, votre nom de code changera. Ce nom a d'ailleurs une importance capitale: si vous perdez, vous recommencerez la partie non à son début, mais au moment où vous avez changé de nom.

AVIS **oui!**



SAM

Cette cartouche fait partie de ces jeux dits "films interactifs". Côté fun et réalisation, il n'atteint pas le niveau de Ground Zero Texas ou de Night Trap... Mais le genre n'est pas tout à fait le même: c'est un shoot-them-up. La difficulté est très élevée, et la durée de vie en conséquence. Malheureusement, les scènes sont répétitives. En ce qui concerne les digitalisations, ce n'est pas tip top. Sur 3DO, ne pouvait-on pas obtenir mieux? Qu'importe, on se plonge à fond dans le jeu et la bande sonore lui confère un rythme trépidant. Un bon jeu sur 3DO.

ET PAS GRAND-CHOSE POUR FAIRE UN ÉGOUT...

Vous l'avez compris: votre but principal sera de réduire à néant la plupart des bestioles qui traînent ici et là. Il va de soi que leur nombre et leur résistance iront en augmentant, mais une bonne arme vous tendra vite la poignée. Sachez que les derniers ennemis que vous rencontrerez au plus profond des égouts sont porteurs de (très) mauvaises nouvelles...



Les rats et les chauves-souris sont les bestioles de "base". Ils ne sont pas résistants, mais les chauves-souris ont la fâcheuse habitude de venir se fourrer devant votre viseur pendant que vous shootez un ennemi.



Certains niveaux vous obligeront à détruire la majeure partie des monstres errants sous peine de tout recommencer. N'oubliez pas que si plusieurs cibles se présentent en même temps, il faut toujours achever les plus résistantes.



Ces "moles" ont été à l'origine créées pour nettoyer les égouts. L'expérience a malheureusement échoué, et elles déambulent maintenant, brutales et sauvages, dans le secteur n° 19.

3DO

REVIEW



ÉDITEUR: DIGITAL PICTURES
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION **84%**

Une notice originale et une agréable introduction vous plongent tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES **76%**

Filmés puis digitalisés, les graphismes manquent toutefois de précision et de couleurs.

ANIMATION **78%**

Les séquences sont précalculées et donnent donc une bonne impression de vitesse.

MUSIQUE **85%**

Les sonorités sont angoissantes et les thèmes, rythmés, donnent du "peps" à vos actions.

BRUITAGES **81%**

Les doublages en anglais sont agréables et les effets spéciaux assez réalistes.

DURÉE DE VIE **83%**

On avance rapidement dans le jeu, mais certaines séquences sont un peu répétitives.

JOUABILITÉ **74%**

Le système de direction est original, mais le déplacement du curseur est beaucoup trop lent.

INTERET **80%**

Un film interactif original, qui s'avère toutefois un peu bancal au niveau de... l'interactivité!

MEGA CD REVIEW

Je vous épargne la retranscription intégrale du texte de présentation de Dragon's Lair, mais ce n'est pas l'envie qui m'en manque!

Ah! Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu droit aux aventures d'un vaillant chevalier à la recherche de sa compagne disparue, à un de ces personnages mythiques, spécialité de la Walt Disney Company. Eh bien, ami nostalgique, voici pour toi un produit dans la plus pure tradition Disney. Son créateur, Don Bluth, a longtemps fait partie des dessinateurs de la Company. Résultat: Dragon's Lair est parfaitement réalisé, gngnan au possible, mais tellement beau. Si beau qu'on en oublie parfois que c'est un jeu. Le puriste trouvera des termes comme "dessin animé interactif" pour cataloguer le genre. Mais l'interactivité se résume ici à bien peu de chose: une direction ou un bouton pressé à la seconde propice, et c'est tout... On peut aimer comme on peut détester dès la première partie. Pourtant, ce principe fut à son époque très novateur, et tous les yeux étaient rivés sur les spécialistes qui terminaient le jeu d'arcade en moins de trente minutes. Cette version MCD reprend d'ailleurs intégralement le jeu d'arcade et de la 3DO avec une moins bonne qualité graphique, mais un plaisir (pour peu que l'on soit amateur) intact.

AVIS

oui, mais...



SPY

Les critiques que j'avais pu formuler sur la version 3DO (C+ 32, 82%) sont toujours d'actualité. Manque profond d'interactivité, transition trop brusque entre deux séquences et répétitivité sautent toujours aux yeux. Mais, pour les amateurs du genre, ces quelques défauts sont autant de qualités, et deviennent même un élément capital pour la durée de vie. Soyez donc sûr de vos goûts. Après ces judicieux conseils de

tonton Spy, voyons un peu la version MCD. Tout d'abord, même si les graphismes sont sablonneux et les couleurs ternes, on constate que le MCD est bien exploité. Oui, je le répète, il est bien exploité! Le MCD étant ce qu'il est, le résultat aurait pu être pire, croyez-moi. On constate même que la jouabilité est meilleure que sur 3DO, puisque vous avez ici la possibilité d'appuyer maintes fois sur une direction au lieu d'une seule à la seconde propice. C'est un détail qui a son importance...



Mieux vaut être habile pour contrer les charges du chevalier Noir. N'oubliez pas qu'il faut virer à gauche quand il apparaît.



Cette partie autour de l'aimant vous obligera à prendre trois directions différentes pour arriver jusqu'au trône. Quelles sont-elles?



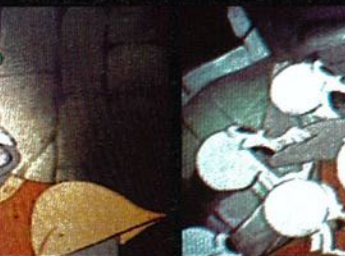
A chaque fois que vous voyez un objet qui s'illumine, dirigez-vous sur lui. Cette table semble être le seul endroit sûr de toute la pièce, il serait peut-être judicieux pour vous de l'approcher.



Les programmeurs ont eu la bonne idée d'inverser la topographie des lieux dans le déroulement de certaines séquences, rendant ainsi difficile une (trop) bonne mémorisation des passages. Ici, si vous êtes déjà passé par cette pièce, le monstre envoie ses rayons laser dans un ordre différent.

L'ESQUIVE OU LA VIE!

Rha! Quel terrible supplice que celui de devoir fuir. On rampe plus bas encore que la bestiole rampante que l'on aurait dû supprimer de la surface du globe. Terrible supplice, je vous dis. Et le pire, c'est que l'on passe son temps à fuir. La vie des chevaliers n'est plus ce qu'elle était...





Ouh, le choli sourire! Comme il a de belles dents, le choli mon-monstre. Vas-y, répète après moi... "é-pée". Voilà, t'es mort!



Quand du slime commence à déborder des chaudrons, c'est que quelque chose ne va plus. Et en effet, ça ne va plus...

AU PAYS DES BÊTES, LES MONSTRES SONT ROIS!

En plus d'être assez intelligent, le dragon a su regrouper autour de lui une myriade de sales monstres qui lui sont dévoués corps et âme. Certains sont le produit d'incantations magiques, d'autres sont des monstres "classiques", de chair et d'os. N'oubliez pas que, pour décocher un coup d'épée, seul le bouton B devra être utilisé.



Mais dites-moi, elle aurait bougé, la bête, que cela ne m'étonnerait pas. Il veut goûter à mon épée de flamme, le monstre?



Cette séquence à cheval fait partie des passages du jeu inversés. Et qui dit séquence inversée, dit directions inversées. Retenez bien cette info...



Un petit tour dans les catacombes confirmera ce que vous aviez toujours pensé: IL Y A UNE VIE APRES LA MORT!

AVIS

oui!



SAM

Moi, je dis OUI! Rien que l'introduction m'a déjà entièrement subjugué. On vous propose quatre langues, dont le français, ce qui est génial. Et puis, graphiquement, le jeu est magnifique. Nous avons affaire là à un très bon dessin animé interactif. Les bruitages sont sympa, la musique aussi. Les diverses scènes sont variées. On ne sait jamais ce qu'il faut faire, car, d'une partie à l'autre, on peut observer des effets de miroir sur certaines scènes. Prenons pour exemple votre premier passage sur une scène A, où vous devrez aller à droite puis à gauche. Au deuxième tour sur cette même scène, tout sera inversé. Ce qui donne un jeu très fun et très prenant. Bref, qu'on se le dise: Dragon's Lair sur Mega CD est un excellent soft à posséder absolument!

DRAGON'S LAIR

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

ÉDITEUR: READY SOFT

DISTRIBUTEUR: SEGA

DISPONIBILITÉ: JUIN

PRIX: D

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION

78%

Petite introduction (de style bande-annonce) en français et en images.

GRAPHISMES

85%

Aspect sablonneux et couleurs mal rendues: un résultat qui illustre les limites du MCD.

ANIMATION

88%

Fluidité et réalisme: un travail très abouti. C'est superbe.

MUSIQUE

83%

Peu de thèmes, mais de qualité.

BRUITAGES

83%

Qualité CD à l'appui, les bruitages rendent une atmosphère très réaliste.

DUREE DE VIE

50%

On a très envie de voir ce qui se passe dans les salles suivantes, mais le système de déplacement risque de vous rebuter, et vous abandonnez alors au bout de dix minutes.

JOUABILITE

50%

Tous les mouvements doivent être effectués au dixième de seconde près...

INTERET

82%

Un jeu qui exploite bien le MCD, mais qui reste très particulier et bien peu interactif.

MEGA CD REVIEW

Mortal Kombat se paye le Mega CD! Toujours aussi bon, toujours aussi gore, toujours... le même, en fait! A part un mode Turbo plus impressionnant et une séquence vidéo foireuse, cette nouvelle version CD n'apporte rien de neuf par rapport à la cartouche.

Si vous voulez rigoler un bon coup, regardez donc la publicité de Mortal Kombat digitalisée sur Mega CD. Affreux, affreux! Pour tout vous dire, on était persuadé que notre Mega CD marchait mal et on a essayé le jeu sur plusieurs machines avant de se rendre à l'évidence: le Mega CD est capable d'égaler la Game Gear. On connaissait les limites de la machine mais là, la digitalisation vidéo atteint des sommets dans l'horreur. Heureusement que le jeu en lui-même reste inchangé par rapport à la version cartouche. Sonya, Rayden, Liu Kang et les autres sont là, toujours aussi beaux dans leurs habits de pixels. Mortal Kombat est un des rares jeux de combat à se différencier nettement de Street Fighter II. Tout d'abord, la parade se déclenche avec un bouton du joystick, et non en faisant reculer le personnage. Parer les coups demande donc plus de réflexes. Au niveau des coups spéciaux, l'écart se creuse davantage. Ceux de SFII se basent en général sur des mouvements circulaires au joystick (bas, bas-avant, avant par exemple), tandis que Mortal Kombat joue plus sur les directions opposées (avant, arrière ou haut, bas...). Cette différence de style implique une approche différente des combats, d'autant qu'il est possible d'enchaîner plus facilement dans MK une série de petits coups de poing difficiles à parer. Enfin, il apporte, grâce à ses coups mortels, la dose de gore qui faisait défaut.

AVIS

oui mais...



MARC

J'adore Mortal Kombat sur Megadrive, mais je ne vois pas ce qui justifie son adaptation sur Mega CD, à part une vile motivation mercantile. Ce n'est sûrement pas la séquence digitalisée d'introduction: elle est tellement nulle qu'elle fait presque du tort au jeu. Ce n'est pas non plus le jeu lui-même: il est quasiment identique à la version cartouche. Alors, qu'est-ce donc? Le mode Turbo plus rapide (un peu trop rapide, même), peut-être. Et en plus, il faut le Cheat Code. Autant j'apprécie la qualité de ce jeu sur cartouche, autant je suis attristé par son adaptation sur CD. Ils auraient au moins pu refaire la bande sonore! Bref, si vous avez déjà MK sur cartouche, gardez vos sous. Sinon...

MORTAL KOMBAT

MORTAL CHEAT CODE

Pour donner plus de piment à Mortal Kombat, nous vous rappelons le Cheat Code qui permet entre autres de faire pisser le sang à ses adversaires et de mettre en marche le Turbo. A l'écran "Game start - Options", faites: Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas. Ce Cheat Code est valable aussi pour MK sur cartouche. Yeah!

REPTILE... EST OÙ?

Voici le parcours du combattant qui vous amènera devant Reptile, le personnage secret de Mortal Kombat. Primo: jouer en mode 1 joueur. Secundo: attendre, dans l'écran de jeu "The Pit", qu'une ombre traverse la lune. Tertio: si toutes ces conditions sont réunies, tuer son adversaire deux fois sans se faire toucher (Double Flawless Victory) et l'achever par un coup mortel. Quarto: bingo!



Il faut suivre nos instructions à la lettre si vous voulez rencontrer Reptile.



Le coup mortel de Sub-Zero est particulièrement gore: il arrache la tête et la colonne vertébrale de son adversaire, comme dans le film "Predator".



J'adore ces petits messages qui viennent nous encourager. La finir? Et comment que je vais l'éclater!



Voici la séquence vidéo digitalisée de l'intro. Non, la photo n'est pas floue. Non, ce n'est pas sur Game Gear: la Game Gear, c'est mieux!



ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
2 JOUEURS/BASTON

PRESENTATION 30%

La publicité digitalisée est purement et simplement affreuse. Des graphismes de Game Gear en intro.

GRAPHISMES 90%

Les sprites digitalisés sont de bonne qualité, ils font largement oublier des décors parfois sommaires.

ANIMATION 90%

L'animation est fluide et rapide, et même super rapide en mode Turbo.

MUSIQUE 70%

Pas de changements majeurs par rapport à la version cartouche.

BRUITAGES 75%

Ici encore, les capacités sonores du CD n'ont pas été mises à profit.

DUREE DE VIE 88%

Grâce au mode Turbo entre autres, Mortal Kombat tournera longtemps sur votre Mega CD.

JOUABILITE 91%

Malgré des coups spéciaux assez... "spéciaux", les personnages répondent au doigt et à l'œil.

INTERET 92%

Mortal Kombat reste Mortal Kombat. A part un mode Turbo plus rapide, le CD n'apporte rien à ce soft.

PAYEZ VOS JEUX NEUFS **MOINS CHERS**
CHEZ **HARD DISCOUNT SHOP.**

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

The logo for 'Hard Discount Shop' is located in the top left corner. It features the word 'IMPORT' in a bold, sans-serif font at the top. Below it, a black square contains a white letter 'S'. To the right of the 'S', the words 'HARD', 'DISCOUNT', and 'SHOP' are stacked vertically in a large, bold, italicized sans-serif font. The entire logo is partially enclosed by a thick, grey, curved line that sweeps from the bottom left towards the top right.

MEGADRIVE Française

Mickey et Donald	175 F
Another World	175 F
Shadow Dancer	175 F
Bubsy	175 F
Cosmic Space Head	175 F
Fantastic Dizzy	175 F
Gunship 2000	175 F
Global Gladiator	175 F
Batman Returns	175 F
Indy Last Crusade	175 F
Grand Slam	175 F
Street of Rage	175 F

[illegible]

ARCADE

Capcom n'a pas fini de nous étonner! Après les quatre nouveaux personnages de Super Street Fighter II en 1993, ils nous refont le coup cette année avec Super Street Fighter II Turbo. Au programme, des coups spéciaux inédits et, mieux encore, des super coups spéciaux! Mais jusqu'où iront-ils?

Parmi les nouveaux coups spéciaux de Ken, ce Dragon Punch amélioré enflamme l'adversaire.



S'il y avait un concours du nom de jeu vidéo le plus long au monde, Capcom remporterait sûrement un prix. Du premier Street Fighter, on est passé successivement à Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II et, enfin, le petit dernier, Super Street Fighter II Turbo. Nous qui adorons utiliser des abréviations (ça fait pro!), nous ne savons plus où donner de la tête: SFII, SFII T, SSFII, SSFII T, et encore je vous fais grâce des SFII prime et autres japonaiseries. Il y a même eu une version pirate du jeu, nommée SFII Carnage, sur Super Famicom. Tout ça pour dire que ce jeu est une véritable mine d'or. Capcom trouve toujours le moyen d'insérer une petite modification afin de rendre les parties encore plus intéressantes. Super Street Fighter II a été sans doute le plus novateur, en proposant quatre nouveaux personnages. Hawk, Dee Jay, Cammy et Fei Long ont apporté un sang neuf à la série, d'autant plus que le mode Tournoi, avec plusieurs bornes d'arcade reliées entre elles, permettait d'organiser quelques compétitions assez sympa. Apparemment, ce mode a été abandonné dans Super Street Fighter II Turbo, au profit de nouvelles options pas piquées des vers.

COMBOS: LES COMBINAISONS QUI TUENT!

Les pros retrouveront avec plaisir dans SSFII T (je parle du dernier, quand je vous disais qu'on s'y perd!), le système d'attribution de points inauguré dans la précédente version, Super Street Fighter II. Ces points récompensent les joueurs les plus performants et apportent une nouvelle dimension aux combats. Par exemple, celui qui porte le premier coup gagne 3 000 points. De même, quand un joueur réussit à toucher plusieurs fois de suite son adversaire sans que celui-ci ait le temps de parer, il se voit gratifié d'un bonus Combo (pour combinaison) proportionnel au nombre de coups qu'il a donnés. Jusqu'alors, les joueurs cherchaient l'efficacité dans leurs techniques de combat, n'utilisant plus qu'une palette de coups limitée mais destructrice. Maintenant, avec ce système de bonus, ils vont être amenés à réviser leur style de jeu en diversifiant les prises. Capcom a trouvé là un moyen original de relancer l'intérêt du jeu en touchant la corde sensible des mordus de SFII. Vous savez tous qu'il existe des champions dans les salles d'arcade qui sont quasiment imbattables et terminent le jeu les yeux fermés. Vous pourrez toujours les faire rager en leur infligeant deux ou trois Combos avant de vous faire éclater.

ENCORE PLUS FORT QUE LES COUPS SPÉCIAUX

Alors là, je pense qu'on atteint le summum en matière de puissance. Déjà, avec les coups spéciaux, c'était spectaculaire, mais voilà qu'apparaissent des super coups spéciaux! C'est la grande nouveauté



LE CP SYSTEM II

Capcom vient d'inaugurer un nouveau système de carte d'arcade qui répond au doux nom de CP System II. Le principe est fort simple et il a déjà été utilisé par SNK auparavant: il s'agit de diviser la carte en deux parties, la carte "mère" et la carte "filles". Une fois que les gérants ont fait l'acquisition de cartes "mères", il leur suffirait d'acheter de nouvelles cartes "filles" pour avoir de nouveaux jeux (un peu comme une console et des méga-cartouches). Ce système devrait, à terme, réduire le prix des jeux d'arcade, mais cela implique aussi que les gérants se constituent un "parc" de jeux Capcom dans leurs salles. Ils sont fûtés chez Capcom!



Et, en plus, les nouvelles cartes Capcom CP System II ont un sacré look!



Le super coup spécial de Fei Long est simple à réaliser et sa jauge de puissance se remplit très vite.



Avec les nouveaux coups spéciaux, Honda devient un adversaire redoutable.

apportée par Super Street Fighter II Turbo, avec Akuma, le boss de fin (voir News du mois dernier). Chaque personnage dispose ainsi d'une jauge de puissance. Plus vous usez de coups spéciaux durant un round et plus cette jauge se remplit. Si elle atteint son maximum, vous pourrez alors libérer toute l'énergie dans un super coup spécial (de-la-mort-quitue, bien sûr!). Il y a un super coup spécial par personnage, il fait super mal et il est, bien sûr, super dur à réaliser. Mais le résultat est particulièrement impressionnant. On voit le personnage se dédoubler en laissant des images rémanentes bleutées derrière lui et, si on calcule bien son coup, on peut même faire exploser l'écran de jeu. Au sens figuré, bien entendu. Et quand on sait qu'il y a en plus de nouveaux coups spéciaux, autant vous dire que ça va chauffer dur dans les salles d'arcade!

ARCADE

STREET FIGHTER II TURBO



AKUMA, LE BOSS ULTIME!

Il est là, il est beau et on n'a même pas réussi à le combattre. Voici donc le seul cliché d'Akuma dont nous disposons, mille excuses, mais lors de la séance de photos à la rédaction, on ne disposait que des coups de poing pour jouer. Et Super SFII Turbo est hyper dur!



Regardez la taille de cette boule de feu: c'est le super coup spécial de Ryu!



Ce bon vieux Mister Bison est toujours un adversaire de taille. Avec ses nouveaux coups, il est même encore plus balèze!



Ça, c'est un coup de genou dans le plus pur style de boxe thaï. Sagat retrouve dans cette version toute son agressivité.



ON EN PREND PLEIN L'ÉCRAN!

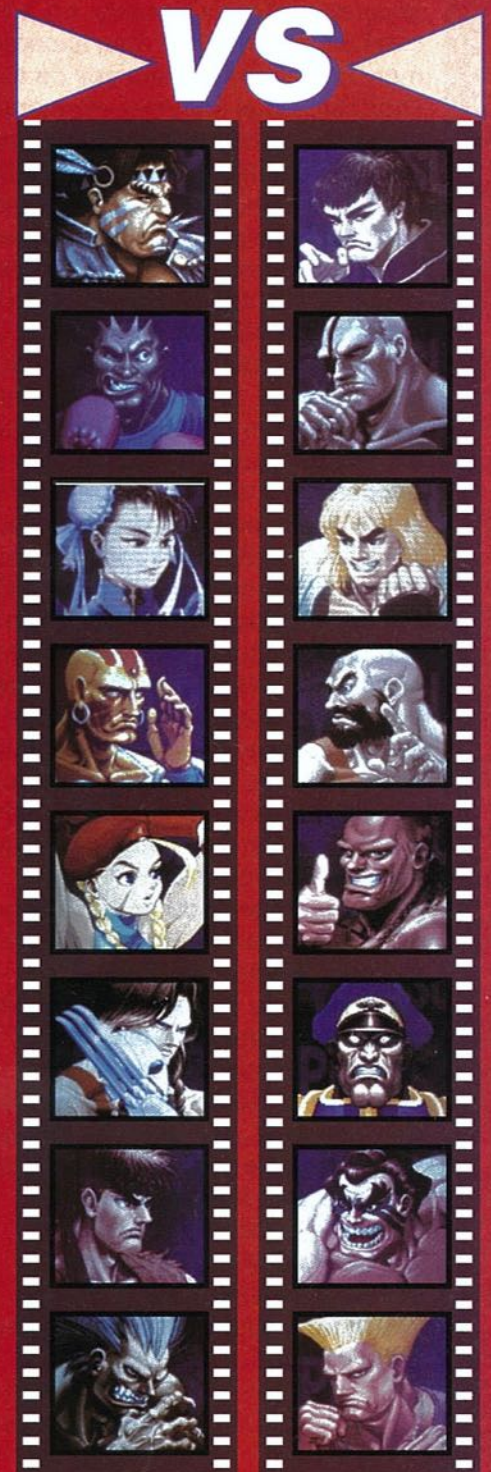
Pour faire exploser l'écran (dans le jeu, pas en vrai!), il faut tuer son adversaire avec un super coup spécial. C'est difficile, mais qu'est-ce qu'on est content quand on y arrive!



Et voilà comment on éclate Chun Li! Super Combo Finish, ça, c'est la classe!



Il a du coffre, le père Dhalsim! Le pauvre gars qui brûle, c'est Ryu.



**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
75754 Paris Cedex 15

Salut les capsules, ça pschitte? Pour ma part, je dois dire que le mois de mai a été fabuleux. Normal, c'est le printemps. Et, pour ceux qui l'ignorent, le printemps est la saison où les trolls sont le plus tranquilles. Comme si le doux parfum des fleurs et l'apparition des feuilles sur les arbres les rendaient dociles. Ainsi, dans mon pays natal, mon peuple peut se promener dans les forêts sans aucune crainte de se faire dévorer par les trolls noirs. Ici, à Paris, c'est un peu différent, car, excepté mon Trollie, pas un seul poil de troll à l'horizon. Nous sommes vraiment peinards. Ainsi, nous voici au mois de mai. Je vous avais dit, il y a quelque temps de cela, que Sam s'était mis à boire de l'eau plate. Eh bien, j'ai une mauvaise nouvelle à annoncer à son estomac: il a décidé de se remettre à la consommation de Coca-Cola. C'est vraiment agaçant de bosser à côté d'un gars qui, toutes les cinq minutes, décapsule ses canettes! Spy, quant à lui, conduit toujours sa 2CV. Non sans difficulté, car elle se fait vraiment vieille. Mais, avec les beaux jours, il peut enfin ouvrir la capote. Niiico, lui, a décidé de se mettre au kung-fu. Car, depuis que Samantha Virgin l'a invité à la finale du championnat de France, il n'arrête pas de cogner sur tout ce qui bouge en hurlant tant et plus des bribes de mots chinois. Il est fou ce type, il effraye Trollie. Vivement le mois de juin que ma petite bête lui morde les fesses! Sur ce, n'oubliez pas que les concours du meilleur photomontage et du timbre à mon effigie, moi, maître Bomboy, sont toujours valables, avec des abonnements à Consoles+ à la clef! Vous obtiendrez tous les renseignements sur ces super-concours en téléphonant à la Hot-Line de Consoles+, aux horaires indiqués sur la page de sommaire. Vos chefs-d'œuvre sont à envoyer à: Bomboy, Concours photo (ou Concours timbre), Consoles+, 75754 Paris Cedex 15. Défoncez-vous! Bonne lecture, les p'tits pschits!

**Bomboy, le premier
nain décapsuleur!**



R-KER, UN COPAIN DE D-KER ET DE BLACK, SE POSE UNE SEULE QUESTION!

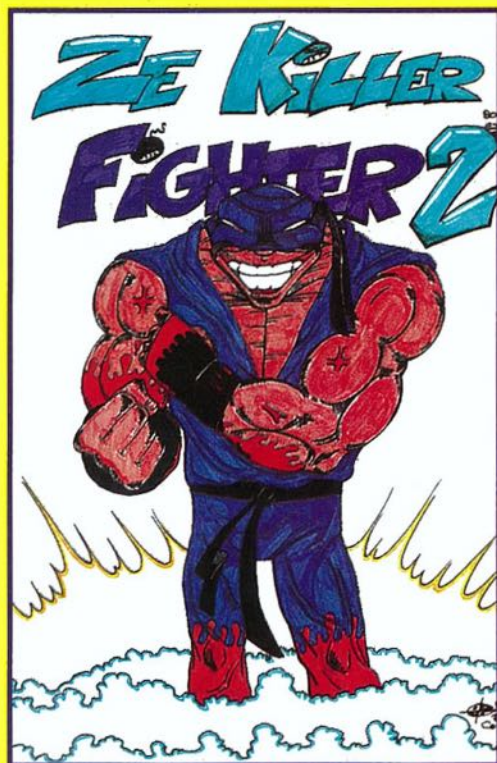
**Cher Biboy
(cela te va bien),
Cher Consoles+,
Une seule question:**

1) Stunt Race FX est-il mieux que Virtua Racing? J'ai l'impression que Nintendo se fait MANGER par Sega, il n'annonce plus rien!

J'adore les lettres aussi courtes et aussi directes que la tienne, mon p'tit K-Ker. Si seulement tout le monde pouvait en faire autant, cela me permettrait de répondre à plus de lecteurs.

1) Stunt Race FX est, à mon avis, moins bien réussi que Virtua Racing sur Megadrive. Il est clair que, avec le niveau technique de ce super-hit de Sega, Nintendo va devoir s'accrocher sec pour faire aussi bien. Mais attention, Nintendo n'a pas dit son dernier mot! Stunt Race FX n'est pas encore terminé, et il se pourrait que les programmeurs de Nintendo le "customise" avec quelque nouveauté démente. Quoi qu'il en soit, tu sauras tout sur Stunt Race FX dans le prochain test de

R-Ker



Consoles+. Maintenant, savoir si Nintendo se fait manger par sega... c'est une autre question! A mon avis, Sega risque de mal le digérer.

B-omboy, copain de Ze K-iller

JACQUES TOUBON VA NOUS FAIRE UNE CRISE!

Dear bomboy,
Mon nom est English, and j'ai some questions à te poser.

- 1) When Megaman X va-t-il sortir en France?
- 2) Why Super NES games are-t-ils si chers?
- 3) Is Ze Killer english (Killer = Tueur in French)?
- 4) Is Dragon Ball on Megadrive a good game?

Arivedertchi Bomboy (goops!)

English, traducteur universel

Lus English, how are you? Tu knows que c'est interdit de speaker, ou plutôt writer english dans les journaux french? Mais I love ton courage and that's pourquoi I repond to you!

- 1) Super-Homme X va en effet be realised in France durant les grandes vacances. Isn't it génial? Tu vas enfin pouvoir t'éclater like a beast sur ta Super Nintendo, pendant que the others attraperont des coups de sun on the bras ou the legs. Hyper funny, isn't it?
- 2) The answer is très simple: les games sur Super NES are des jeux amerloques. Il faut

donc que les french boutiques payent des rights de douane afin de faire parvenir the games in France. And qui says droits de custom, says jeux more expensive! It is very easy to understand, non? Il en is de same for les jeux japanese. Ils sont même plus expensive because la marchandise japonaise is more taxed!

3) Attention at what you said, little man! Ze killer, even si son name sonne very english, is like you et moi: il is a french man! And I will dire to toi a big secret: Ze Killer, depuis qu'il est back de l'E.C.T.S. de Londres, il est ultra nervous quand il entend speaker english (pas toi, les Anglais). Alors si a day tu viens à la rédaction, be gaffe not to parler rosbeef: tu risques de te receive un coup de pelle (à tarte) in the tronche! You are prevenued!

4) Dragon Ball Z is effectivement a very good game pour la Megadrive. Even si les couleurs sont un peu spéciales, it is normal, parce que we are on une Megadrive. Le jeu is aussi intéressant que la version sur Super Nintendo. You can buy ce jeu si tu as une Megadrive ou bien acheter le jeu en version french sur SNIN car il sort ce mois-ci. Alors, happy?

Sayonara, English!

Bomboy, nain universel de taille ultra lilliputienne

BULAI LE SUPER-SAIEN A LES SUPER BOULAI, C'EST RIEN...

Salut Bomboy,
Je t'écris car cela me démangeait depuis longtemps. Je t'ai déjà écrit, mais ma lettre a dû se perdre au fond d'une sacoche de postier.

Place maintenant aux questions.

- 1) Combien coûtera Dragon Ball Z 2 en version française sur la Super Nintendo?
- 2) Est-ce qu'il y aura autant de tips et de codes Action Replay (1 ou 2) pour la version française de ce jeu?
- 3) Où achètes-tu tes haches?
- 4) Quel est le meilleur jeu de baston du moment sur la Super Nintendo?
- 5) Quelle est ta console préférée?
- 6) Pourquoi Ze Killer ne mettrait pas une note pour chacune de ses daubes testées?
- 7) Ze Killer a-t-il réussi à avoir la peau de Jacques Toubon?
- 8) A quand le dossier Dragon Ball Z dans Consoles+?

Bon, salut!

Bulaï,
le Super-Saién

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Eh bien, je crois que je n'avais encore jamais vu quelqu'un poser autant de questions sur Dragon Ball Z 2 et Ze Killer à la fois! C'est tant mieux, car cela montre que tu t'intéresses de près à Consoles+.

1) Dragon Ball Z 2 est annoncé ce mois-ci sur Super Nintendo. Son prix sera le prix moyen d'un jeu sur cette console. Attention, je n'ai pas dit que le jeu était moyen, seul son prix le sera! Il faut donc compter entre 450 et 550 francs pour te le procurer. Mais, avec les grandes vacances qui approchent, pourquoi pas un p'tit coup de rabais, hein? Le rêve est gratuit, lui!

2) Il est évident qu'il y aura autant de tips et de codes Action Replay sur la version française de Dragon Ball Z 2 que sur la japonaise. Seulement, je ne suis pas certain que ce seront les mêmes. Il faudra les essayer, ou appeler la Hot-Line de Consoles+ aux horaires indiqués.

3) Je n'achète pas mes haches, je me les fais offrir! J'ai un vieil ami forgeron qui manipule depuis fort longtemps maintenant le marteau et le fer rouge. Il est capable de te fabriquer en quelques heures les meilleures haches du marché. Même les bûcherons canadiens n'en ont vu de pareilles. Elles sont légères, maniables et très aiguisées. Je te coupe dix paires de chevilles en moins de trois secondes!

4) Le meilleur jeu de baston sur la Super Nintendo? Je pense qu'il s'agit de Street Fighter II Turbo. Mais il y en a pas mal qui, techniquement ou graphiquement parlant, se rapprochent beaucoup de celui-ci: World Heroes (et très bientôt World Heroes 2) est sympa, Dragon Ball Z 2 est aussi très bien. Appelle donc Switch à la Hot-Line de Consoles+. C'est le spécialiste des jeux de baston sur SNIN. Il saura parfaitement te répondre car, moi, je préfère les jeux de plates-formes et d'aventures!

5) Ma console préférée est certainement la Super Nintendo. Encore que certains jeux sur Megadrive soient excellents! Virtua Racing par exemple est démentiel sur Megadrive, tout comme Subterrania ou Dr Robotnik And His Mean Bean Machine! De toute façon, je possède les deux consoles, plus une Game Boy, une Game Gear et une NES! J'ai de quoi m'amuser, je n'ai que l'embarras du choix!

6) Si Ze Killer devait mettre une note aux jeux qu'il teste, je doute qu'elles dépassent 5%! Il vaut mieux pour les éditeurs voir Ze Killer détruire leurs jeux sans les noter, car

8) *Un dossier Dragon Ball Z... On y pense, on y pense...*

**UN TRÈS GRAND
LECTEUR (2,87 M)
NOUS ÉCRIT**

Un très grand lecteur, Sofiane

1) Super Street Fighter II est annoncé pour les grandes vacances! Je suis certain que ça va chauffer dans les chaumières! Attention toutefois à ne pas attraper un coup de soleil sur le pouce en y jouant trop!



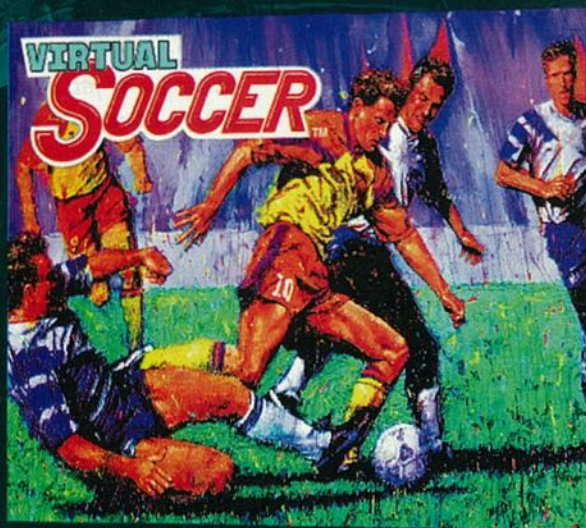
4) Teuteuteu! Spy ne teste pas toujours les meilleurs jeux. Disons qu'il teste les jeux qui te plaisent le plus. Sam n'a-t-il pas testé

Bomboy, un très petit nain (Quoi? Où ça, un pléonasme?)

TESTSUO ET KANEDA SONT DANS UN BATEAU...

1) Tous les lecteurs de Consoles+ ont certainement remarqué que beaucoup de dessins animés japonais et américains atterrissent sur nos consoles. Dragon Ball Z, les Simpsons, les Tiny Toons, Pirates of The Dark Water (diffusé sur Canal+), et bien d'autres encore. Je me demandais

Le meilleur jeu de foot depuis l'invention du ballon rond



VIRTUAL SOCCER Pour que le rêve des fans de foot devienne réalité ! Plus qu'un simple jeu, sa réalisation vous permet d'expérimenter tous les aspects de ce sport spectaculaire.

Jetez un oeil à ce qui suit...

- Choix de trois vues du terrain : vue verticale, latérale et plongeante
- 24 équipes nationales possédant chacune des niveaux tactiques totalement différents, tous les joueurs ayant des caractéristiques uniques en terme de Puissance de Tirs, Résistance et Vitesse
- Graphismes et animations très détaillés
- Conditions atmosphériques et état du terrain variables
- Tirs de penalty hyper réalistes
- Cinq arbitres possédant chacun des qualités d'arbitrage distinctes
- Jouable seul ou à deux
- Commentaires d'après-match

Ne perdez pas de vue que vous incarnez à la fois l'entraîneur de l'équipe (attention aux mauvais choix tactiques !) et un joueur. En tant que joueur, faites bien attention sinon vous pourriez sortir du terrain sur une civière ou recevoir un carton rouge !

Est-il nécessaire d'en dire plus ?

© 1993 Hudson Soft

Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT



INTERACTIVE
entertainment

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

3615



virgin games

ENTREZ DANS
L'ENFER DE L'ACTION
ET GAGNEZ LE PARADIS
DES CADEAUX
SUR LE 36 68 94 95
(2,19 F PAR MINUTE)

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

alors si nos chers Japonais ne nous sortiraient pas un jeu tiré du superbe film "Akira", de Katsuhiro Otomo, qui serait un genre de jeu de rôles et d'action.

2) Existe-t-il en France ou au Japon un magazine spécialement dédié à la Game Boy?

3) Est-ce parce que les possibilités techniques de la Game Boy sont très limitées que les différentes sociétés de production ne créent pas de jeu du genre Dragon Ball Z, Street Fighter et bien d'autres sur la Game Boy?

Merci de répondre à ces quelques questions avec lesquelles tu n'auras aucun problème, toi, le maître de questions pour un champion.

Un ignorant, Tetsuo et Kanéda

La Game Boy semble être ta console de jeu de prédilection. Les capacités de cette machine sont surprenantes, et elle nous réserve toujours des surprises...

1) Je suis tout à fait d'accord avec ta remarque. Je peux même te confirmer que "Akira" fera son apparition sur nos consoles après l'été 1994. E.M.S. en sera le distributeur. Si le jeu est à l'image des bandes dessinées de Katsuhiro Otomo, il

risque fort de cartonner! Il est maintenant impossible de connaître le genre qu'il mettra en scène. Un peu de patience, donc. De toute façon, Consoles+ se fera un plaisir de vous offrir les photos du jeu dès qu'il sera possible.

2) En France, il n'existe pas de magazine dédié à la Game Boy. Officiellement en tout cas, car je suis certain que des fanzines circulent dans notre beau pays. Sam me dit que, au Japon, il existerait un magazine spécial Game Boy. Les Japonais sont tellement fous de jeux vidéo que tout est possible! Je sais en tout cas qu'il existe en Angleterre un magazine appelé GB Action, qui ne traite que de la Game Boy et propose des tonnes et des tonnes de tests ainsi que des plans et des solutions géniales!

3) Les capacités de la Game Boy sont, comme je te le disais, surprenantes. Quand cette console est sortie, je suis certain que personne ne pensait voir un jeu comme Zelda, Mario ou, plus récemment, Wario atteindre une telle qualité de réalisation! Alors, dans de telles conditions, pourquoi ne pas s'attendre à voir débarquer un Dragon Ball Z sur Game Boy? Il y a bien eu Mortal Kombat! Seul l'avenir (ou Banana San) nous le dira!

Bomboy, alias Julien Lepers et ses questions pour un champion

PASCAL, UN MEC TRES CARRÉ

[On ne lui avait jamais faite, celle-là!]

Salut à tous.

Je trouve que votre magazine est super. J'aimerais bien m'abonner, mais je n'ai pas assez d'argent pour m'en acheter un seul, et mes parents ne veulent pas me l'acheter!

Voici quelques questions auxquelles j'aimerais bien que tu répondes.

- 1) Quelle est la console la plus rentable du moment?
- 2) Les ordinateurs sont-ils plus puissants que les consoles?
- 3) Est-ce que la Supervision a déjà disparu du marché?
- 4) Y aurait-il une console plus puissante que les autres, qui pourrait bientôt apparaître?

Pascal Carré, un de vos plus fervents admirateurs

C'est vrai, tu as tout à fait raison, notre magazine est vraiment super. Mais si tu souhaites l'acquérir chaque mois sans avoir à déboursier d'argent, je vais te donner un petit truc: soit tu nous envoies un super-dessin et tu gagnes un abonnement d'un an à Consoles+, soit tu laves les vitres de ton appartement chaque semaine. Tu auras donc de l'argent de poche pour acheter Consoles+.

1) A l'instant même où je te réponds, on trouve sur le marché deux consoles très rentables: la Super Nintendo et la Megadrive. En effet, ce sont toutes deux d'excellentes bécasses, et leur prix baisse très vite. De plus, la ludothèque de ces deux consoles est impressionnante. Mais attention, avec l'arrivée de nouvelles consoles de jeu plus puissantes, il se pourrait bien que leur prix tombe encore!

2) Certains ordinateurs sont en effet plus puissants que les consoles. Les compatibles PC cadencés à 60 mégahertz par exemple seront plus rapides pour les calculs que les consoles 16 bits que nous connaissons. Cependant, des consoles comme la 3DO, le Jaguar et, prochainement, la Saturn de Sega, la PS-X de Sony (lire l'article de Banana San dans Consoles+ n° 32) et la Project Reality de Nintendo risquent fort d'être aussi puissantes que ces micro-ordinateurs!

3) La Supervision est une machine de jeu qui n'a pas vraiment eu de succès en France. Les joueurs ont préféré s'éclater sur une Game Boy ou une Game Gear!

4) Je t'ai déjà à moitié répondu ci-dessus. En effet, de nouvelles consoles de jeu plus belles et plus puissantes vont bientôt voir le jour en France. La Saturn de Sega, une console 32 bits, devrait débarquer sur notre sol dans le courant du premier semestre 1995, tout comme la PS-X de Sony. Enfin, la Project Reality de Nintendo, une 64 bits, est annoncée pour la fin de l'année 1995. La 3DO (une 32 bits) et le Jaguar d'Atari (une 64 bits) sont des consoles déjà disponibles en France, mais en importation uniquement, c'est-à-dire que leur prix est plus élevé pour le moment, et qu'il vaut mieux attendre sagement, à mon avis, leur distribution officielle en France! Sega annonce par ailleurs, pour le mois d'octobre/novembre, une machine 32 bits qui se branchera sur la Megadrive! Son prix tournera aux alentours de 1 500 francs! Le choix est important, donc difficile! Alors, fie-toi aux tests de Consoles+!

Bomboy,
tout rond, tout beau!



Bravo à Colin Pena:

il gagne l'abonnement du mois!

Merci à tous et à toutes pour vos dessins (et signez vos œuvres!)

Teuf ! Teuf ! Teuf ! Teuf ! Teuf !



SUPERTEUF !!



ÇA ROCK ET ÇA ROULE À PLEINS TUBES !

Adieu les courses "à papa", voici Rock'n'roll Racing. La Super "teuf" pour vos Super Nintendo! Plein gaz et musique à fond sur un circuit du XX^e Siècle. Avec chicanes, têtes d'épingle, grands whoops et trempins. Pour tenir la route, préparez vos machines, car vous devrez affronter une meute de pilotes totalement déchaînés et armés jusqu'aux dents. Fonction "2 joueurs", son stéréo, animations hyper dynamiques... Rock n'Roll Racing, c'est le championnat du monde de Cross Auto le plus fou, jamais imaginé.

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
 36 68 33 68 *



T'ES PRIS AU JEU



SPEEDY GONZ

Vamos con dios, los amigos! Le football, y'en a vraiment marre! Je reviens des Etats-Unis, un voyage gratuit (dans le fond de cale d'un paquebot de croisière). Croyez-moi, les Américains ne vivent que pour la coupe du monde. On voit des ballons ronds partout! Sur les paquets de chips, de couches, de chewing-gums et même sur les packs de Corona! Ils peuvent pas nous ficher la paix quelques minutes? Non, mais imaginez un peu que l'on fasse la même chose pour moi: des souris dans les boîtes de maïs, les bouts de gruyère, les paires de chaussettes en promo, des pièges à rat dans les paquets de lessive, des petits bouts de crotte noirs dans les raisins secs... ce serait intenable! C'est d'ailleurs ce qui m'a poussé à refuser le contrat que me proposait Babibel. Désolé, les filles, mais je ne tiens pas à être un sex-symbol. Ma copine risquerait d'être jalouse. Quoi qu'il en soit, ce mois-ci, c'est "promis-juré-craché", il n'y a pas de jeu de foot dans le Speedy Gonzatest! C'est au moins ça de gagné, non?



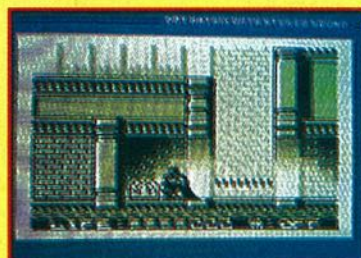
**SUPER
NINTENDO**

92%

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Testé dans le Consoles+ du mois de janvier 1994 en version import, voici

que sort officiellement ce superbe jeu de JVC et Lucas Arts. cette suite de Super Star Wars est d'aussi bon augure que le premier épisode: le jeu est long, difficile à souhait et le mode 7 est utilisé à qui mieux mieux! Il est ainsi plus riche et plus complet. On retrouve la planète Hoth (la planète de glace), le système Dagobah, la traversée du champ d'astéroïdes et la cité des nuages. ceux qui ont aimé Super Star Wars peuvent se ruer sur ce jeu.



GAME BOY

85%

BATMAN THE ANIMATED SERIES

Qui ne connaît pas Batman? Personne, bien évidemment! Alors que la série

passé actuellement sur France 3 tous les soirs à 20 h 10, les possesseurs de la portable de Nintendo vont, eux, pouvoir y jouer à toute heure de la journée. Signé Konami, un des grands de l'industrie du jeu vidéo, Batman The Animated Series est un bon, très bon jeu de plates-formes. La qualité de ses graphismes et de l'animation des différents personnages est vraiment formidable. On a rarement vu aussi beau et intéressant sur Game Boy. Un jeu que tous les fans se doivent de posséder.

ATEST



SUPER NES

78%

STAR TREK

Star Trek, cette série mythique de la fin des années soixante, arrive ce mois-ci en version import américaine

(normal, non?). Mais attention, ne vous y trompez pas: il n'est pas question de retrouver le capitaine Kirk, le Vulcain Spock ou bien le docteur McCoy, car c'est à la nouvelle génération de "Star Trekeux" à laquelle vous aurez à faire. Mêlant aventure et action, le jeu vous propose plusieurs missions à accomplir à travers l'univers entier! Intéressant, mais pas franchement beau: les graphismes en extérieur sont particulièrement ternes. La SNES méritait mieux!



MEGADRIVE

94%

VIRTUA RACING

Virtua Racing, après avoir cartonné dans les salles d'arcade, fait son apparition sur la Megadrive. En effet, la

cartouche dispose d'un processeur accélérateur de calcul, le Sega Virtua Processor (SVP.11.11, pour les amis). De fait, cette version sur console est complètement folle! La vitesse de défilement de la piste et des décors est fabuleuse. Les angles de vue sont nombreux et variés. C'est simple, Virtua Racing est LA simulation de course F1 de l'année!



SFC

81%

ULTIMA THE FALSE PROPHET

Ultima est à la micro-informatique ce que furent

la série Dallas à la télévision et les films de Freddy au cinéma. Plus il y a d'épisodes, plus les gens sont heureux. Nous sommes en 1994, et voici qu'arrive, sur la Super NES, Ultima The False Prophet. Ce jeu de rôles, car c'en est un, propose de vous emmener dans une longue et périlleuse quête. Les graphismes ne sont pas vraiment beaux et le point de vue est unique: du trois-quarts vu du dessus! Le résultat est effrayant pour les yeux et l'effet de vertige saisissant! Cet Ultima reste cependant un bon jeu, dans la lignée d'un Final Fantasy 2.



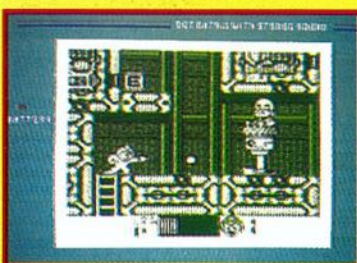
**SUPER
NINTENDO**

86%

HYPER-V BALL

Ubi Soft se lance à corps perdu dans les simulations de sport sur console.

Après le football (zut! J'avais promis...) et la formule 1, voici que sort ce mois-ci Hyper V-Ball, un jeu de volley. Cette simulation propose à deux joueurs de s'affronter sur divers terrains. Petite nouveauté: il est possible de jouer avec des équipes féminines, masculines ou, pire encore, avec des robots! Je ne vous raconte pas les patates que vous allez envoyer dans les gencives de votre adversaire! Pour vous aider, plusieurs smashes différents sont disponibles! Aïe, aïe, aïe, ça va faire très mal!



GAME BOY

92%

MEGAMAN 3

Megaman is back! Cette fois-ci, c'est sur Game Boy que le personnage cher à Capcom a choisi de faire son retour.

Comme d'habitude, il va s'exposer à mille et un dangers. Entre autres ennemis, il devra affronter quatre boss plus balèzes les uns que les autres. Les graphismes sont très soignés, l'animation parfaite, les bruitages très réussis et la maniabilité irréprochable. La difficulté est, elle aussi, au rendez-vous, comme dans chacun des épisodes de Megaman. De longues, longues heures de plaisir en perspective.



SNIN

85%

TMT TOURNAMENT FIGHTERS

Voilà le cinquième jeu sur Super Nintendo à exploiter les tortues Ninja!

Cinq! Tudeu, mais c'est autant que la série des Rocky et que le quotient intellectuel de Lova Moor! Cela étant dit, ce jeu de baston est d'un très bon niveau: les graphismes sont bien travaillés et la prise en main est vraiment excellente (peut-être les coups spéciaux sont-ils un peu trop faciles à réaliser... Un comble, non?). La musique se décline sur vingt thèmes de bonne qualité. Bref, c'est tout Konami dans une cartouche de jeu!

Société informatique *recherche*

RESPONSABLE RAYON JEUX VIDEO

Envoyer CV + photo + prétentions à :

SCOR 97, rue du Cherche Midi 75006 PARIS

qui transmettra

Expérience souhaitée

ZE KILLER MOTHER SOCCER!

NOM: KILLER
PRENOM: ZE
AGE: INCONNU
PROFESSION:
CARTONNEUR
DE ROUGE

Le foot, le foot, le foot! Moi, c'est la paix que je voudrais qu'on me foot! La Coupe est pleine...

Garçon, un ballon de rouge (et pas d'hémoglobine, hein? je m'y connais!). Je sais, mes chérubins, à 99,99%, vous aimez le foot (dans mes bras, mon petit 0,01%), et à vrai dire, à moins que j'invente une technique d'eugénisme révolutionnaire ("docteur, fabriquez-moi un petit blond, aux yeux bleus, qui n'aime pas le foot"), je n'y peux pas grand-chose. Allez, je ne vous en veux pas! Mais il y a quand même un blurps [NDNIICO: "blurps" est la version killérienne de "hic"]: pourquoi les éditeurs se sentent-ils obligés de pondre 2 212 jeux de ski au moment des J.O. d'hiver, 3 313 jeux de foot pour fêter la Coupe du monde, etc.? Vous me connaissez, c'est pas mon genre de donner dans le cynisme bon marché, mais quitte à coller à l'actualité pour faire un max de brouzoufs, pourquoi ne pas donner dans la simulation de F1 bien sanglante, mmmh? Le plus drôle, c'est que nos confrères (en un seul mot) n'ont, dans leur écrasante majorité, rien trouvé de plus original que de pondre des dossiers "foot" à tour de bras... Un conseil aux foteux: ce mois-ci, n'achetez pas Consoles+, achetez L'Equipe... Oui, évidemment, c'est un peu tard!



MORTAL KOMBAT (MCD) - ACCLAIM

92%! Il a osé... Il est mimi, notre petit Marc, mais, à force de s'exciter sur des jeux de baston, il a la comprenette ravagée par les bugs! Non, mon chou, ce n'est pas une cartouche de MK que tu as tenue entre tes petites mains potelées, c'était un CD (essaie de te souvenir, je sais que tu peux). C'est vrai, tu as des excuses: les séquences animées sont à ne pas avoir le temps de se défroquer tellement elles sont pixellisées, la bande sonore profite du CD comme mon arrière-grand-mère des joies de l'amour... En fait de MCD, c'est une Merdouille Carrément Dupliquée. Avis aux éditeurs: le MCD, c'est comme ma tronçonneuse, ça ne s'use que si on ne s'en sert pas!



SPECTRE (SNIN) - GAMETEK

En voilà une idée qu'elle est bonne! Moi qui comptais pondre un bouquin, fruit (blet) de ma vaste expérience du bas de gamme vidéoludique (titre prévu: "Dis, papa, c'est quoi un bug?"), voilà-t-y pas que Gametek me tond le gazon sous les bottes. C'est que Spectre remplace avantageusement le manuel de tout ce qu'il ne faut surtout pas faire en vingt leçons: bugs à gogo, ralentissements systématiques, bruitages de casseroles, mode 2 joueurs captivant comme la pluie, graphismes rachitiques, scénario super plouc... Une somme!

SEGAMERICA EN MODE 1 JOUEUR

Sega US joue les divas. Vous savez que la boule de piquants a décidé de cracher dans la soupe du CES de juin, et a préféré présenter sa nouvelle (?) gamme en solo, au paradis ricain de notre ami aux grandes oreilles. Ça fait péteux, mais c'est leur droit. Ben, je vais vous apprendre la meilleure: y seront conviés leurs clients chéris (grossistes, revendeurs) et... 10 journalistes yankees pur sucre (kicéki tient la plume, les gars, c'est rond et ça pique, pas vrai?), pas un de plus! Une première dans le métier. Coup de bigo à Sega France: "Sega, ignorer l'Europe? Loin s'en faut, cher monsieur, nous nous glorifions, à l'inverse, d'avoir conquis la première place sur le marché européen: il s'agit pour nous d'un marché plus important que jamais. Du reste, sachez que nous organiserons incessamment sous peu, à Euro Disney, une édition spéciale..." Ah oui? Si elle a vraiment lieu, cette édition, je me dévore un testicule (le droit, cette fois-ci)... Colle à nos amis yankees: l'Europe, ça se trouve où, sur la carte?

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>
Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/>	Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/>	Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/>
Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/>	Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/>	Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/>	Numéro 21 (451021) <input type="checkbox"/>	Numéro 22 (451022) <input type="checkbox"/>	Numéro 23 (451023) <input type="checkbox"/>
Numéro 24 (451024) <input type="checkbox"/>	Numéro 25 (451025) <input type="checkbox"/>	Numéro 26 (451026) <input type="checkbox"/>	Numéro 27 (451027) <input type="checkbox"/>	Numéro 28 (451028) <input type="checkbox"/>	Numéro 29 (451029) <input type="checkbox"/>
Numéro 30 (451030) <input type="checkbox"/>	Numéro 31 (451031) <input type="checkbox"/>	Numéro 32 (451032) <input type="checkbox"/>			

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

Nombre de numéros :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

CONSOLES + 162

NEUTOPIA II, PC Engine,	3	RAIDEN TRAD, Megadrive,	1	SONIC CHAOS, Sega,	25	SUPER VALIS, Super Famicom,	7	THUNDER STORM FX, Mega CD,	12	VIEW POINT, Neo Geo,	18
NEW ADVENTURE ISLAND/PCD, CD, 12		RAIDEN, PC Engine,	5	SONIC SPINBALL, Megadrive,	25	SUPER VOLLEY 2, Super Famicom,	17	TIME CRUISE II, PC Engine,	5	VIRTUA RACING, Megadrive,	29
NEW ZEALAND STORY, Sega,	16	RAINBOW ISLANDS, SMS,	21	SOULBLAZER, Super Nintendo US,	15	SUPER WIDGET, Super Nintendo,	23	TIME TRAX, SNIN,	31	VIRTUAL SOCCER, Super Nintendo	32
NEXAR, PC Engine CD,	18	RAINBOW ISLANDS, Nintendo,	10	SPACE ACE, Super Nintendo	32	SUPER WRESTLE MANIA, SNIN,	13	TINY TOON ADVENTURES, NES,	12	WAGA LAND, Game Gear,	2
NFL FOOTBALL, Game Boy,	15	RAMPART, Lyrnx,	9	SPACE GUN, Sega,	13	SUPER WRESTLEMANIA, MD,	18	TINY TOON, Megadrive,	19	WANI WANI WORLD, Megadrive,	7
NFL FOOTBALL, Lyrnx,	16	RAMPART, Megadrive,	16	SPACE INVADERS 91, Megadrive,	4	SUPERMAN, Game Gear,	21	TINY TOON, Super Famicom,	16	WARBROS, Lyrnx,	1
NHL HOCKEY 94, Megadrive,	24	RAMPART, Sega,	6	SPEEDBALL 2, Game Boy,	16	SUPREME COURT BASKETBALL, MD, 11		TIP OFF, Game Boy,	19	WARIO LAND, GB, 31	
NHL HOCKEY 94, MCD,	31	RAMPART, Super Nintendo US,	15	SPEEDBALL II, Megadrive Jap,	5	SWITCHBLADE II, Lyrnx,	16	TITUS THE FOX, Game Boy,	23	WARRIOR OF ROME II, Megadrive,	12
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive,	14	RANGER X, Megadrive,	25	SPEEDBALL II, Sega,	9	SYVALION, Super Famicom,	13	TKO BOXING, Super Nintendo US,	15	WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, MD	14
NIGEL MANSELL, CD 32,	28	RANMA 1/2, PC Engine CD,	15	SPEEDY GONZALES, Game Boy,	25	TATI CUP, Arcade, 21		TMNT TOURNAMENT FIGHTERS, MD, 27		WARSONG, Megadrive,	8
NIGEL MANSELL F1, SFC,	20	RANMA 1/2 NEW, Super Famicom,	18	SPIDER-MAN & THE X-MEN, SNES,	17	TALESPIR, Game Boy,	20	TMNT TURTLES IN TIME, SFC,	10	WAYNE'S WORLD, SNES,	20
NIGHT TRAP, 3DO, 28		RANMA, Super Famicom,	15	SPIDERMAN 2, Game Boy,	14	TALESPIR, Megadrive,	19	TMNT, Megadrive,	15	WHERE IN THE WORLD IS CARMEN	
NIGHT TRAP, MCD II,	30	RASTAN SAGA, Game Gear,	2	SPIDERMAN VS THE KINGPIN, GG,	14	TALESPIR, Nintendo,	16	TMNT, Nintendo,	8	SAN DIEGO 7, Megadrive,	16
NINJA COMMANDO, Neo Geo,	11	RAY X AMBER 2, PC Engine,	1	SPINDRIZZY WORLDS, SFC,	14	TALESPIR, Nintendo,	16	TMNT, Game Boy,	0	WHERE IN TIME IS CARMEN	
NINJA GAIDEN, Lyrnx,	2	RAY X AMBER 3, PC Engine CD,	13	SPIN MASTER, NEO GEO,	31	TALMITS ADVENTURE, Megadrive,	14	TOE JAM AND EARL 2, MD,	28	SANDIEGO, Megadrive,	10
NINJA GAIDEN, Mega CD,	17	REN & STIMPY, MD,	32	SPIRIT OF F1, Game Boy,	20	TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC,	16	TOILET KIDS, PC Engine,	8	WIMBLEDON 2, Sega,	22
NINJA GAIDEN, Sega,	12	RESCUE OF PRINCESS BLOBBETTE, GB,	6	SPLASH LAKE, PC Engine,	2	TATSUNO, PC Engine CD,	14	TOKI, Lyrnx,	7	WIMBLEDON, Game Gear,	14
NINJA WARRIORS, Mega CD,	17	RESCUE RANGERS, Nintendo,	7	SPLATTER HOUSE II, Megadrive,	11	TAZ-MANIA, Megadrive,	11	TOKI, Megadrive,	6	WIMBLEDON, Sega,	6
NORTH AND SOUTH, Nintendo,	5	REVENGE OF THE GATOR PINBALL, GB	0	SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD,	7	TAZ-MANIA, Game Gear,	21	TOM & JERRY, Game Gear,	21	WIMBLEDON, PCE CD,	19
OLYMPIC GOLD, Game Gear,	11	RIDGE RACER, Arcade,	32	SPRIGGAN, PC Engine,	1	TAZ-MANIA, Game Gear,	17	TOM & JERRY, Sega,	13	WING COMMANDER, SNIN US,	17
OLYMPIC GOLD, Megadrive,	10	RINGS OF POWER, Megadrive,	7	STAR PARODIA, PC Engine CD,	9	TAZ-MANIA, Sega,	17	TOM & JERRY, Super Nintendo US,	20	WING COMMANDER-SECRET	
OLYMPIC GOLD, Sega,	10	RISKY WOODS, Megadrive,	17	STAR WARS, Game Boy,	16	TAZ-MANIA, Super Nintendo US,	23	TOP GEAR 2, Super Nintendo	32	MISSION, Super Nintendo,	25
OTHELLO, Game Boy,	6	ROAD BLASTER, Mega CD,	17	STAR WARS, Nintendo,	16	TEAM USA BASKETBALL, MD,	14	TOP GUN THE SECOND MISSION, NES	4	WING COMMANDER, 3DO	32
OUT OF THIS WORLD, Megadrive,	20	ROAD RASH, GG, SMS,	6	STAR WARS, Sega,	25	TECMO BOWL, Game Boy,	4	TOP RACER, Super Famicom,	9	WINTER CHALLENGE, THE GAMES, MD	7
OUT RUN EUROPA, Sega,	5	ROAD RASH II, Megadrive,	17	STAR WARS, Super Famicom,	15	T2 THE JUDGMENT DAY, GB,	7	TOP RANKING TENNIS, Game Boy,	23	WINTER OLYMPICS, MD,	28
OUT RUN, Game Gear,	6	ROAD RASH II, Megadrive,	2	STARFOX, Super Nintendo US,	19	T2 THE JUDGMENT DAY, NES,	7	TOTAL ECLIPSE, 3DO,	29	WIZN LIZ, Megadrive,	25
OUT RUN, Megadrive,	1	ROAD RUNNER, Super Famicom,	16	STEEL EMPIRE, Megadrive,	7	T2 THE ARCADE GAME, GG,	30	TOTALLY RAD, Nintendo,	9	WOLFCHILD, Mega CD II,	24
OUTLANDER, Megadrive,	18	ROBO ARMY, Neo Geo,	7	STEEL TALONS, Lyrnx,	15	T2 THE ARCADE GAME, SNIN,	11	TRACK MEET, Game Boy,	13	WONDER DOD, Mega CD,	15
OUTRUN EUROPA, Game Gear,	16	ROBO-SQUASH, Lyrnx,	0	STREET FIGHTER II, Megadrive,	24	TERMINATOR, Megadrive,	11	TRACK'N FIELD, Game Boy,	19	WONDERBOY II, Game Gear,	9
OVER HAULED MAN 3, PC Engine,	8	ROBOCOP, Megadrive,	5	STREET FIGHTER II, PC Engine,	22	TERMINATOR, Super Nintendo US,	21	TRASH RALLY, Neo Geo,	6	WONDERBOY V, Megadrive,	3
OZUMO, Super Famicom,	16	ROBOCOP 2, Nintendo,	13	STREET FIGHTER II, SFC,	20	TERRA CRESTA II, PC Engine,	17	TRAX, Game Boy,	11	WONDERBOY, Game Gear,	0
PAC-MAN, Game Boy,	10	ROBOCOP 3, Super Nintendo,	15	STREET FIGHTER II TURBO, SNIN,	13	TERRA CRESTA II, PC Engine,	17	TRICKY, PC Engine,	1	WOODY POP, Game Gear,	5
PAC-MANIA, Megadrive,	14	ROBOCOP, Game Boy,	0	STREET SMART, Megadrive,	1	TERRAFORMING, PC Engine CD,	10	TRIVIAL PURSUIT, Sega,	14	WORLD CHAMPION,	9
PAC-MANIA, Sega, 0		ROBOCOP VS TERMINATOR, MD,	27	STREETS OF RAGE 2, SMS	31	TETIS 2, Game Boy,	29	TROG, Nintendo,	6	WORLD HEROES II, Neo Geo,	21
PANG, Game Boy, 22		ROBOTRON 2084, Lyrnx,	6	STREETS OF RAGE 2, MD	15	TETRIS BATTLE GARDEN, SFC,	9	TURBO OUT RUN, Megadrive,	6	WORLD HEROES, Neo Geo,	14
PAPERBOY 2, Super Nintendo,	13	ROCKETEER, Super Famicom,	9	STREETS OF RAGE 3, MD	32	TEST DRIVE II, THE DUEL, MD,	9	TURBO SUB, Lyrnx, 4		WORLD HEROES, SFC,	24
PAPERBOY, Lyrnx, 0		ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23		STREETS OF RAGE, SMS,	21	THE ADVENTURES OF ROCKY, SNES,	23	TURTLES II BACK FROM		WORLD JOCKEY, PC Engine,	3
PAPERBOY, Megadrive,	7	ROCK N' ROLL RACING, SNIN,	31	STREETS OF RAGE, Megadrive,	1	THE BLUES BROTHERS, GB,	19	THE SEWERS, Game Boy,	12	WRESTLING II, PC Engine,	3
PARASOL STARS, PC Engine,	0	ROCKY RODENT, SNIN,	28	STRIDER 2, Megadrive,	21	THE BLUES BROTHERS, Nintendo,	16	TV SPORTS BASKETBALL, PCE,	22	WWF ROYAL RUMBLE, MCD II,	29
PARODIUS DA, Super Famicom,	10	ROD-LAND, Game Boy,	23	STRIDER 2, Sega,	20	THE BLUES BROTHERS, SFC,	18	TV SPORTS HOCKEY, PC Engine,	22	WWF ROYAL RUMBLE, SNIN,	23
PARODIUS, Game Boy,	18	ROLLING THUNDER 2, MD japonaise,	5	STRIDER, Sega,	0	THE COOL SPOT ADVENTURE, GB,	18	TWINBEE, Super Famicom,	30	WWF SUPERSTARS, Game Boy,	11
PARODIUS, Nintendo,	20	ROLO TO THE RESCUE, MD,	18	STRIKE GUNNER S.T.G., SFC,	6	THE FUNSTONES, Megadrive,	22	TWINEE, PC Engine,	7	X-MEN, Megadrive, 21	
PARODIUS, PC Engine,	8	ROYAL RUMBLE, MD,	28	SUB-TERRANIA, MD,	32	THE FUNSTONES, Nintendo,	13	TWISTED FLIPPER, Megadrive,	13	XARDION, Super Famicom,	7
PC DENJIN KID 3, PC Engine,	16	RUN ARK, Megadrive,	4	SUMMER CHALLENGE, Megadrive,	20	THE FUNSTONES, Sega,	23	ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lyrnx,	10	XENOPHOB, Lyrnx,	0
PC KID 2, PC Engine,	1	RUNNING BATTLE, Sega,	6	SUNSET RIDERS, Megadrive,	19	THE HUMANS, Megadrive,	23	UNDEADLINE, Megadrive,	5	XYBOTS, Lyrnx,	7
PC KID 3, PC Engine,	20	RUN SABER, Super Nintendo,	25	SUNSET RIDERS, Super Nintendo,	25	THE LEGEND OF ZELDA, GB,	25	UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy,	19	YOSHI'S COOKIE, SNES,	24
PC KID ROCKABALLY, PCE CD,	25	RUSHING BEAT NELLE VES, SFC,	14	SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC,	5	THE MIRACLE, Nintendo,	15	UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive,	15	YOSHI'S SAFARI, SNIN,	28
PEEBLE BEACH GOLF LINKS, MD,	5	RUSHING BEAT, Super Famicom,	7	SUPER AIR DIVER, SNIN,	27	THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive,	23	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP, SNIN,	31	YOUNG MERLIN, SNIN,	30
PENGO, Game Gear,	9	RYGAR, Lyrnx,	0	SUPER ALESTIE, Super Famicom,	8	THE TERMINATOR, MCD,	21	VALIS 4, PC Engine CD,	2	YUMEN MISTERY MANSION, MCD,	31
PGA EUROPEAN TOUR GOLF, MD,	30	S.T.U.N. RUNNER, Lyrnx,	6	SUPER BALL 2, Super Famicom,	17	THMT 5, Super Nintendo,	29	VALIS SD, Megadrive,	8	ZERO WING, PC Engine CD,	16
PGA TOUR GOLF II, Megadrive,	19	SAILOR MOON R, Super Famicom	32	SUPER BASEBALL 2020, MD,	16	THRASH RALLY, Neo Geo,	6	VALIS, PC Engine CD,	9	ZOMBIES, Megadrive,	29
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo,	19	SALAMANDER, PC Engine,	11	SUPER BATTER UP, SNES,	24	THUNDER FORCE 3, Megadrive,	0	VALKEN, Super Famicom,	9	ZOMBIES, SNIN,	27
PHALANX, Super Famicom,	12	SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo,	23	SUPER BIKURI, Super Famicom,	16	THUNDER FORCE 4, Megadrive,	13	VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, GG	21	ZOOL, Amiga CD 32,	27
PHANTASY STAR 3, Megadrive,	2	SCRAPYARD DOG, Lyrnx,	3	SUPER BOMBERMAN, SNIN,	22	THUNDER FOX, Megadrive,	1	VAPOR TRAIL, Megadrive,	2	ZOOL, Game Gear,	30
PHOENIX, Megadrive,	20	SECRET OF MANA, SNES,	27	SUPER CASTLEVANIA IV, SNIN,	12	THUNDERHAWK, Mega CD,	25	VERYTEX, Megadrive,	0	ZOOL, Megadrive, 27	
PIERRE LE CHEF, SNIN,	10	SEGA CHESS, Sega,	6	SUPER CONFLICT, SNES,	10	THUNDER SPIRIT, Super Famicom,	4				
PILOTWINGS, Super Famicom,	0	SENGOKU 2, Neo Geo,	20	SUPER CUP SOCCER, SFC,	9						
PINBALL DREAMS, Game Boy,	25	SENGOKU, Neo Geo,	1	SUPER DOUBLE DRAGON, SNES,	5						
PINBALL DREAMS, SNIN,	30	SENGOKU, PC Engine,	28	SUPER DUNK STAR, SFC,	22						
PINBALL FANTASIES, ACD32,	29	SENSIBLE SOCCER, CD 32,	28	SUPER DUNKSHOT, SFC,	10						
PINBALL JAM, Lyrnx,	15	SENSIBLE SOCCER, Game Gear,	30	SUPER EMPIRE STRIKES BACK, SNIN	28						
PIRATES GOLD, ACD 32,	29	SENSIBLE SOCCER, Megadrive,	27	SUPER E.D.F., Super Famicom,	3						
PIT-FIGHTER, Megadrive,	6	SENSIBLE SOCCER, SMS,	28	SUPER F1 CIRCUIS, SFC,	13						
PIT-FIGHTER, Sega,	19	SEWER SHARK, Mega CD II,	27	SUPER F1 CIRCUIS 2, SFC,	24						
POPEYE 2, Game Boy,	20	SHADOW DANCER, Sega,	5	SUPER FANTASY ZONE, MD,	6						
POP'N MAGIC, PC Engine CD,	12	SHADOW OF THE BEAST 2, MD,	16	SUPER FIRE PRO-WRESTLING, SFC,	6						
POP'N TWIN BEE, Super Famicom,	18	SHADOW OF THE BEAST 2, MCD,	31	SUPER FORMATION SOCCER 2, SFC,	22						
POPILS, Game Gear,	1	SHADOW OF THE BEAST, Lyrnx,	14	SUPER FORMATION SOCCER, SFC4	3						
POPULOUS, Game Boy,	1	SHADOW OF THE BEAST, MD,	5	SUPER GHOU'L'S N GHOSTS, SFC,	3						
POPULOUS, Super Nintendo,	13	SHADOW OF THE BEAST, PCE CD,	9	SUPER GOAL 2, Super Nes	32						
POPULOUS, Sega, 0		SHADOW OF THE BEAST, Sega,	2	SUPER GOLF, Game Gear,	0						
POPULOUS 2, Megadrive,	23	SHADOWRUN, Super Nintendo,	25	SUPER H.Q., Megadrive,	12						
POPULOUS, Super Famicom,	3	SHADOW WARRIOR, Megadrive,	1	SUPER HUNCHBACK, Game Boy,	19						
POWER BLADE, Nintendo,	4	SHADOW WARRIORS, Game Boy,	12	SUPER HURRICAN, PC Engine,	3						
POWER ELEVEN, PC Engine,	1	SHADOWGATE, Nintendo,	1	SUPER HYDLIDE, Megadrive,	9						
POWER FACTOR, Lyrnx,	19	SHANGHAI, Lyrnx,	0	SUPER INDY CHAMP, SFC	32						
POWER GATE, PC Engine,	2	SHANGHAI II, Super Nintendo US,	20	SUPER JAMES POND, Game Boy,	22						
POWER LEAGUE, PC Engine,	2	SHERLOCK HOLMES, Mega CD II,	24	SUPER JAMES POND, SNIN,	21						
POWERMONGER, Megadrive,	17	SHERLOCK HOLMES, PCE CD,	5	SUPER KICK OFF, Sega,	4						
POWERMONGER, Super Nintendo,	23	SHINING FORCE, Megadrive,	21	SUPER KICK OFF, Megadrive,	20						
POWER STRIKE 2, Game Gear	32	SHINING IN THE DARKNESS, MD,	3	SUPER KICK OFF, Super Nintendo,	15						
POWER TENNIS, PC Engine,	23	SID OF VALIS, Megadrive,	6	SUPER LONG NOSED GOBLINS, PCE,	2						
PREDATOR 2, Megadrive,	16	SIDE POCKET, Megadrive,	14	SUPER MARIO ALL STARS, SFC,	23						
PRINCE OF PERSIA, Game Boy,	7	SIDE POCKET, SNIN,	31	SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo,	3						
PRINCE OF PERSIA, Game Gear,	14	SILENT SERVICE, Nintendo,	0	SUPER MARIO KART, SFC,	14						
PRINCE OF PERSIA, Mega CD,	13	SILPHEDD, Mega CD II,	24	SUPER MARIO IV, Super Famicom,	7						
PRINCE OF PERSIA, MD,	29	SIM CITY, Super Famicom,	2	SUPER MARIOLAND 2, Game Boy,	14						
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD,	5	SIM CITY, Super Nintendo,	25	SUPER MARIOLAND, Game Boy,	0						
PRINCE OF PERSIA, Sega,	12	SIMPSON'S, Game Boy,	4	SUPER METROID, Super Famicom	32						
PRINCE OF PERSIA, SFC,	12	SIMPSON'S, Megadrive,	12	SUPER MONACO GP II, GG,	14						
PRINCE VALIANT, Game Boy,	16	SIMPSON'S, Nintendo,	4	SUPER MONACO GP II, Megadrive,	12						
PRIZE FIGHTER, MCD II,	30	SIMPSON'S, Sega, 14		SUPER MONACO GP II, Sega,	11						
PRO FOOTBALL, Super Famicom,	7	SKIN'S GAME, Super Nintendo US,	15	SUPER OFF ROAD, Game Gear,	17						
PRO SOCCER, Super Famicom,	3	SKITCHIN', MD,	30	SUPER OFF ROAD, Megadrive,	10						
PROBOTECTOR 2, Nintendo,	18	SKYWEAK, PC Engine,	1	SUPER OFF ROAD, Nintendo,	0						
PROBOTECTOR, Nintendo,	0	SKYBLAZER, SNIN,	31	SUPER OFF ROAD, SNES,	8						
PSYCHIC STORM, PC Engine CD,	7	SKY MISSION, Super Famicom,	13	SUPER OFF ROAD- THE BAJA, SNIN,	25						
PSYCHIC WORLD, Game Gear,	0	SLIDER, Game Gear,	9	SUPER PANG, Super Famicom,	14						
PSYCHO DREAM, Super Famicom,	16	SLIME WORLD, Lyrnx,	0	SUPER PINBALL - BEHIND THE MASK, SFC	30						
PSYCHO FOX, Sega,	2	SLIME WORLD, Megadrive,	8	per Famicom,	30						
PUGGSY, Mega CD II,	29	SMASH T.V., Nintendo,	6	SUPER PROBOTECTOR, SNIN,	14						
PUGGSY, Megadrive,	23	SMASH TV, Game Gear,	15	SUPER PUJO PUJO, SFC	32						
PUSH OVER, Super Nintendo,	18	SMASH TV, Super Famicom,	8	SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy,	6						
PUTT AND PUTTER, Game Gear,	5	SNAKE'S REVENGE, Nintendo,	8	SUPER R.TYPE, Super Famicom,	1						
Q-BERT 3, Super Nintendo US,	16	SNEAKY SNAKES, Game Boy,	10	SUPER RAIDEN, PC Engine CD,	8						
Q-BERT, Game Boy,	8	SNOW BROS. Game Boy,	2	SUPER SIDE KICK, Neo Geo,	18						
QIX, Lyrnx,	10	SOCCER BRAWL, Neo Geo,	7	SUPER SKYWEAK, Lyrnx,	8						
QUACKSHOT, Megadrive,	4	SOL FEACE, Mega CD,	6	SUPER SMASH TV, Megadrive,	6						
R-TYPE 2, Game Boy,	18	SOLAR JETMAN, Nintendo,	0	SUPER SPACE INVADERS, GG,	14						
R-TYPE, PC Engine CD,	5	SOLDIER BLADE, PC Engine,	12	SUPER STAR WARS, SFC,	15						
R.P.M. R											

RESULTATS DU CONCOURS

NBA JAM

paru dans le numéro 30 de
CONSOLES+

du 1er au 3ème prix : Un Dual Turbo, un tee-shirt, une casquette et un pin's

Julien DONDEZ - Mareil Marly / Rodolphe PARREIRA - La Roquette s/Siagne / Laurent SABATIE - Chameyrat

du 4ème au 8ème prix : Une paire de chaussures Converse, un tee-shirt, une casquette et un pin's

Joël CAILLEAU - Paris(11) / Paulette CLAVIER - Asnières
Isabelle THEVENET - Yerres / Nicolas VIVAUDOU - Saint Prix
Jean-Claude VENNAT - Clerlande

du 9ème au 25ème prix : Un tee-shirt, une casquette et un pin's

Gérard MANIERE - Saint Etienne / Monique CAROFF - Brétigny s/Orge / Sébastien SCANDOLERA - Miramas / Josiane CHAUFFETEAU - Pessac / MARION - Toulouse / Patricia KIES - Rombas / Jean-Luc MILLAN - Chalette/Loing
Agnès CART-LAMY - Autun / Marie-Françoise AUTRET - Porspoder / Frédéric POIZOT - St Just en Chaussée / Jérémie LOUVETZ - Hellemmes Brigitte MEJEAN - La Tronche / Natacha MANIERE - Villars Paulette SACILLE - Nancy / Y. LECUONA - Saint Avold / Thierry DUCOURET - Le Poinçonnet / Didier TURFIN - Angoulins

du 26ème au 50ème prix : Une casquette et un pin's

Jean MORAND - Landisacq / Christian PLAZY - Pierrefeu
Cendrine CHAOUADI - Juillan / Jacqueline MASSON - La Roche s/Yon / Florent MAHE - Gourin / Luc DELEO - Aubagne
Alexandre KANICKI - Metz / Mickaël DEPLACE - La Roche s/Foron / Fabrice DANY - Pouxastruc / Mathieu MAIK - Noyelles Godault / Danielle MORINEAU - Paris(19) / Cédric PERES - Brest Stéphanie FRAISSE - Valence / Sébastien ENGLER - Beauchamp Michel ROBIN - Pontoise / David DUPREY - Bolbec / Gilles GODEMENT - Gisors / Nicolas CAVAILLES - St Jean s/Veyle Jean-Marie SANCHEZ - Toulouse / Nicolas DECOMBAS - Clermont-Ferrand / Georges MARIN - Chambéry / Jacques ROUSTAN - St Rome de Tarn / Jacqueline PERON - Quimperle
Monique FERRARO - Villers la Montagne

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds jx S. Nin : SF2 Tur : 300 F. Mario Kart : 250 F. Goof Troop : 300 F. Sami CHOURAFA, 28, av. du Clos, 94210 La Varenne Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.64.85.

Vds S. Nin, 2 man. sans fil + récept. : 200 F. Fabien SIMON, 141, av. de Limoges, 79000 Niort. Tél. : 49.28.26.18.

Vds ou éch : SF2, Lemming, A World, M. Paint, Jx GB 50 F à 150 F. Simon DIJOUX, Quartier Lt, Moyne, Bât. 27, 84100 Orange. Tél. : 90.51.70.76.

Vds S. Nes + 5 jx + action Replay + man., JB-King, tbe, px : 1 600 F. Valentin VIZINTIN, 28-30, rue Saint-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.02.93.

Vds jx S. Nin SF2, Axelay, TMNT4, Sonicbm, Joy Programmable. Olivier PLANTIN, 44, rue Saint-Exupéry, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.30.10.

Vds jx S. Nin de 200 F à 250 F (Ranma 2) : ach. ST2 Turbo de 200 F à 250 F. Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères Mailliet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78.

Vds 42 jx S. Nin, jap., us., 200 F pce. Nicolas MONTAVONT, 2, rue de la Paix, 69590 Saint-Hippolyte. Tél. : 89.73.01.54.

Vds sur S. Nes : SFII, Turbo et Mario All Star : 250 F. Sylvain BARRIERE, Malrevers Manis-saire, 43800 Malrevers. Tél. : 71.08.52.42.

Vds Sim City : Star Fox : Mario Kart : Mario All Stars : DBZ, etc., Nicolas NGUYEN, 41, bd de la Fraternité, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.93.32.

Vds SNES Neuve (ss gar.) + 2 Pads (Dyna 1) + techno Basket : 800 F. Christophe BRUN, 1, rue Louis Noiray, 38700 Corenc Montfleury. Tél. : 76.90.46.84.

MEGADRIVE

Vds jx MD : MK, Rocket K., Th. For. 4, C. Spot, F. Fury, F22, Hg-on, bon px. Michaël VERHULST, 8 rue de Thérouranne, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.95.67.33.

Vds Flashback (150 F) Greatest Heavy Weights (250 F) : Sonic 1 (60 F). Stéphane BARRÉS, 74, bd Jeanne d'Arc, 13005 Marseille. Tél. : 91.48.08.55.

Sonic 2, PS3, px : 150 F. Man 6 bout, 2 autofire, Ralenti (neuve), px : 150 F. Ludovic LEONARD, « Faurat », 47310 Sainte-Colombe-en-Bruil-hois. Tél. : 53.68.69.13.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Aladdin, Sonic, ...), px : 900 F. Arnaud DELANGLE, 59, av. Edouard Vail-lant, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.09.94.06.

Vds jx (Immortal, Termi., Mystère D. Prédator 2), px : 100 F pce. Olivier CORBILLON, 41, rue des Clos, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.25.63.72.

Vds 10 jx MD : SF2, Chuck Rock 2, Centurion, Foot... 170 F à 350 F. Rémy MOREAU, 1, square Paul Doumer, 60140 Liancourt-Labruyère. Tél. : 44.73.31.57.

MD + 2 man. + 4 jx : 1 300 F ou éch. ctre néo-géo + 2 man. Sébastien CAYRON, Ecoures la Justice, Cité Lamarche BH2, 54200 Toul. Tél. : 83.64.41.12.

Vds MD + 5 jx + 2 man., px : 800 F. Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 92360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.86.24.

Vds Street of Rage, S. High Impact, Dick Track. Mohand BOUAKLINE, 11, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.14.07.

Vds MD + 7 jx (Street Fight, Foot, Hell Fire, etc.), px : 2 700 F. Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivieux. Tél. : 98.68.31.33.

Vds MD, MCD 2, SF2, Sonic Spinball, Groud Zero, Texas... Philippe HO, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.18.89.

Vds Silpheed, Roadavenger, Streetso F. Rage II, Thunder F IV, C3, jx, STB. Sébastien MAILLET, 1, rue de la Butte Verte, Ecole Gavroche, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.83.74.

Vds MD + 2 man. + 11 jx (Sonic 2, Flashback); Val. : 3 300 F; px : 2 200 F. Hervé BALTAGI, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.06.12.

Vds Flashback, PS 3, Aladdin, X. Men, Megalo, Populous 2, etc., Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.07.11.

Vds jx MD : Aladdin, Rocket Knight... jx MC : Batman, Ecco... Christophe CREPIN. Tél. : 20.95.28.23.

Vds 7 jx MD : Quack Smot Toki, Sonic, etc, px : 200 F pce. Arnaud COULON, 87, terre rue Jean Jaurès, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.97.23.

Vds jx MD : Sonic 2; Rocket Knight et Desert, strike. Yohann TANGUY, 51, rue des Rosiers, 22190 Plérin. Tél. : 96.74.68.89.

Vds jx MD, tbe de 75 F à 200 F. Michel DES-CHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.

Vds jx Ad Sonic, Thunder 2, Global etc. Franck GORINI, 71, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.89.89.

Vds MD + 5 jx (Jungle Strike, ...) + adapt. jap., px : 1 250 F. Sébastien COUSIN, 12, rue Pils, 62500 Tatinghem. Tél. : 21.88.53.65.

Vds câbles pour relier console sur monit. AMS, ATA, etc., px : 100 F. Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98.

Vds MD + 2 sonic + Flash + 2 man., px : 600 F ou éch. ctre S. Nin + jx. Fabrice LAGRANGE, 536, chemin des Condardines, 01570 Feillens. Tél. : 85.36.14.84.

Vds jx MD de 130 F à 250 F et jx S. Nin de 200 F à 300 F. Cyril BENOIT, 95, rue Juiverie, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.51.57.

Vds Italia 90, JP III, Mickey, Albate European Soccer, px : 200 F à 300 F. Boris GUAY, 12, route de Saint-Nicolas, 02410 Saint-Gobain. Tél. : 23.52.61.04.

Vds Lots 3 jx Jap + adapt., px : 300 F, lot 4 jx FR : 550 F, port compris. Nicolas VALLADE, 10, rue Cité Jardins, les Mages, B. n° 9, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.69.12.89.

Vds 3 jx MD : Mortal K, Bubsy, Gunstar, Hero, CDX Pro : 200 F. Samy GARRABOS, Le Pez Sous-sans, 33460 Margaux. Tél. : 56.88.77.92.

Vds 6 jx MD (liste sur demande), px : 1 200 F. Nicolas KREMER, 51460 Herpont. Tél. : 26.60.29.40.

Vds Another World et Thunder Force IV, px : 250 F le lot. Charles POUGET, 2, rue des Peupliers, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.21.28.

Vds MD + 2 man., px : 480 F + port, tbe. Robert AITELLI, 21, Traversée de la Sablière, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.99.76.

Vds 5 jx MD (Aladdin, Sonic 2, Mick et Do, Jung Str, Lem), px : 500 F. Damien YOKESSA, 9, rue Jean-Prévost, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.53.26.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Streets of Rage 1 + 2, MK...), px : 1 000 F. Sébastien PAILLET, 41, rue des Burons, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.45.00.

Vds Landstalker (VF), Batman Return sur N. Nes : Tiny Toons. Xavier GODEBY, 254, rue Dugesclin, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.40.82.

Vds sur MD DJ Boy : 100 F et Phantasy Star 3 : 200 F. Nicolas PRODHOMME, 41, rue Louis Gohier, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.69.03.

Vds jx MD : Bubsy, Kid Chameleon, Tazmania..., px : 250 F à déb. Guillaume SCHWOERER, 21, rue du Passeur, 88000 Epinal. Tél. : 29.64.25.18.

Vds MD + joys + jx. Patrick FROMENT, 3, rue Voltaire, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.36.27.37.

Vds 4 jx MD : 200 F à 250 F. T. USA Pmonger, RRash 2; A. Tennis. Patrick MATORE, 27, rue Firmin Genier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14.

Vds jx MD W. Olympics jamais servi, px : 300 F. Grégoire PROUVOST, 10, av. André Malraux, 59510 Hem. Tél. : 20.75.71.72.

Vds 6 jx MD (Speedball 2, WB 3, Batman, etc...), px : 170 F pce. Jean-François GENEUVRE, 7, rue de l'Angoumois, 16340 Isle-d'Espagnac. Tél. : 45.68.27.98.

Vds MD + 7 jx + 2 man., px : 900 F à déb. Xavier SALEMI, 6, rue du Château, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 94.17.97.83.

Vds MD bon état, px : 390 F. Jx de 90 F à 290 F. Jiss AMOVI, 27, rue Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.32.62.

Vds jx MD 230 F (Flashback T2...) et MD + 2 man. Kerwin CARALLO, 23, rue de l'Orme, 67230 Kertfeld. Tél. : 88.74.14.63.

Vds jx MD de 50 F à 200 F et jx SN (Dracul A. Ranma 1/2), px : 250 F. Grégory MORIN, 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél. : 72.12.06.19.

Vds jx MD, S. Nin, Atari 2600 et MSX à bas px. Christophe VIALON, 22, rue de Lesches, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.46.67 (ap. 19 h).

Vds ou éch. jx MD et GB de 100 F à 150 F ctre jx MD-SN. Nicolas NOELLO, 77, rue du Gal de Gaulle, 56390 Grand-Champ. Tél. : 97.66.76.78.

165



RESULTATS DU CONCOURS DRAGON'S REVENGE paru dans le numéro 30 de CONSOLES+



1er prix : Un flipper

Arnaud PELLON - Les Ponts de Cé

2ème prix : Un jeu Dragon's Revenge sur Megadrive et un joypad Konix

Jean-Michel ALLES - Salon de Provence

3ème prix : Un jeu Dragon's Revenge sur Megadrive

Thierry SAVESTRE - Orléans

du 4ème au 12ème prix : Un tee-shirt, un autocollant, un poster Dragon's Revenge

Amparo OLIVARES - Auxonne / Pascal DARDAINE - Auxonne / Olivier NEVEU - Chelles / Vincent GUIBOUT - Paris / Jean-François FASQUEL - Saint Martin au Laert / Monique CIANCIMINO - Salon de Provence / Arnaud MENESPLIER - Laplume / Steven BOUALI - Crest-Voland / Gabriel RENAULT - Vincennes

du 13ème au 43ème prix : Un tee-shirt, un autocollant Dragon's Revenge

Charlie TRUSSART-VOISIN - Epernay / Benjamin ESENDERE - Orgeval / Isabelle MAUGE - Camiac et St Denis / Fabien MARCHE - La Capelle / Patrick HOUETTE - Soultre / Damien RAMOS - Panazol / Sylvain RAMOS - Panazol / Florian DESSALLE - Villars les Dombes / Julien DIEUDONNE - Mulhouse / Christophe BERTHELEMY - Niort / Cyrille AMARGIER - St Pierre de Chandieu / Alain GAUTIER - Courthezon / Didier LANGA - Aubervilliers / Emmanuel PERRIER - Laigneville / Laurent MAILLARD - Besson Sevigne / Peter BRITNEFF - Ris Orangis / Alain NOVELLI - La Seyne s/Mer / David GIRARD - Saint Maur / Soukchai PHETSINORATH - Epina y s/Seine / Pierre BOCART - Reims / Denis LE DIGABEL - Auray / Daniel MAYEUR - Saint Doulchard / Sébastien RODIER - Marseille / Guillaume CARPEZ - Vincennes / Sébastien EGLINE - Epinal / Alain TURBILLON - Colombes / Cédric BORNE - Lyon / Mario MANTOVANI - Villeneuve St Geroges / Yoann FAULCON - Le Havre / Thomas DUBOURG - Toulouse / Olivier BACCONNET - St Amand Tallende / Gabriel DEMASSIEUX - Villejuif / Georges CHAVAROC - Ris Orangis

Vds, ach. jx Jamma, MD, MCD, S. Nes Nec, Néo-géo (ss Kicks, px : 750 F), Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-saint-Rémy. Tél. : 27.81.68.71.

Vds Arcade Système + joy + carte Jamma Street Fighter 2, px : 3 500 F. Harry SAME, 37, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27.

Vds Jaguar + 2 pad + 2 jx, px : 3 000 F ou éch. ctre 300 + 1 jeu (Pal). Alexandre PRENCEPE, 9, rue du Mont, 25300 Chaffois. Tél. : 81.39.62.54.

Vds K7 Vidéo : Ces Las Vegas, px à déb ; vds Bubsy. Michael SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.

Vds néo-géo + 2 jx : FF, Raguy : 2 000 F ; tbe ou éch ctre télécommande. Sébastien FOSSIER, 2, lot, Derrière les Clos, 51420 Witry-les-Reims. Tél. : 26.97.02.95.

Vds néo-géo + S. Slowdown + 2 man. + Memory Card (tbe, ss gar.), px : 2 900 F. Nicolas BRUN, 29, allée Bayard, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.64.56.

Vds 520 STE + mon. + impr. + 12 jx, px : 4 500 F. Vincent MAYEL, La Ferme Ecole, 44530 Saint-Gildas-des-Bois. Tél. : 40.88.07.79.

Vds néo-géo + 1 man. + 3 jx, px : 2 290 F ; Vds Combo AV + Jamma à déb. Lionel DEWEIRD, 11, rue du Docteur Roux, 59493 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.84.15.63.

Vds sur néo-géo World Heroes 2, px : 900 F ; Sengoku 2, px : 900 F. Daniel PALARE, 6, rue Mouraud, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.48.92.

Vds néo-géo (Jap) + man. + M. Card + Art of, px : 1 950 F. Raphaël LANTERI, 56, rue des Sarmants, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57.

Vds néo-géo, ss gar. ; 2 man. M. Card Soccer BR. Landstalker MD. Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71.

Vds jx néo-géo de 500 F à 1 000 F, port compris (FFII-Whil-Sen 60 KV II...). Gérald GALLI, 6, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.86.38.14.

Vds, éch. ach. Cartes Jamma (30 titres). Cédric CORNAIRE, 86, rue de Barbeau, 77850 Héry. Tél. : (16-1) 64.23.82.14.

Vds Art of Fighting néo-géo : 800 F ; Action Replay Pro 2, px : 300 F. JEAN-MARC. Tél. : 88.78.63.81.

Vds néo-géo + MC + FF II + S II + ML + FFI, px : 2 500 F. Kamel HAMMACHE, 44, rue Pasteur, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.68.28.

Vds DB2 3 : 490 F. Nicolas CUVILLIER, 8, rue des Jonquilles, 60270 Gouvieux.

Sur néo-géo vds View Point, Fatal Fury S. art of Fighting. Christophe DESOUTTER, 8, av. Saint-Honoré d'Eylau, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.05.10.95.

Vds M. Lord : 400 F ; WH 2 : 900 F ; S. Kicks : 850 F ; Velup Point : 1 000 F ; A of F : 750 F. Somvanh NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24.

Vds CPC 6128, écran, coul. + 300 jx, tbe, px : 1 750 F. Solal LEHEC, 9, passage Boudin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.08.11.

Vds 3 DO + 3 jx et 1 CD Démo, px : 5 500 F ss gar. Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vds GG + 6 jx + adapt. + écoul., val. : 1 250 F ; px : 800 F. Sylvain ALBAR, Puech-de-Ligue, 12200 Toulonjac. Tél. : 65.81.12.00.

Vds Néo-géo + 2 Stick + F.F.S. Special, tbe, px : 2 600 F (val. : 4 500 F). Eric ROBIN, 23, rue du Clos Domino, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.83.58.

Vds néo-géo + WH 2 + Samurai + 2 man., px : 3 500 F. Mickael DUWOYE, 8, rue Thérèse, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 40.15.09.29.

Vds Amiga CD 32 + 3 jx ss gar., tbe. Mikael PEYRE, 19, villa des Frères, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.04.82.

Vds jx Nec, MCD. Ach. PC 123. Simon BOUCAD, 6, rue Dannessac, 43000 Le Puy-en-Velay. Tél. : 71.02.22.75.

Vds Nes et SMS2, vds jx sur GG, GB, MD et SMS 2, px : 100 F à 150 F. Cédric DI PIERO, 57, rue de Villecrsnes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.63.02.

Vds GG + 8 jx + Batt + adapt. 1 300 F ou éch. NEC GT + 15 jx. Romain GORIQUX, 31, route de Brest, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.73.80.

Vds GG adapt. Sect. master + 4 jx, px : 990 F. Stéphane BUFFARD, 145, rue d'Italie, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.50.78.

Vds jx GG the (GP 2, S. of Rage, Shinobi etc), px : 200 F pce. David COSSUS, 3, rue Margaine, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.94.47.87.

Vds GG + alim. + 4 jx, tbe px : 950 F ou éch. ctre S. Nin + 1 jeu. Mouloud AKROUR, 28, rue Robert Marzi La Culbute, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.29.55.

Vds Alien Syndrome + 2 magazines, px : 100 F tbe. Laurent BOURGAIN, 45, rue Georges Bizet, 62230 Outreau. Tél. : 21.80.36.54.

Vds GG + adapt. MS + loupe + 6 jx, px : 800 F. MS + 5 jx, px : 500 F. Eric DELTEIL, 35, av. du Général de Gaulle, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.48.03.

Vds GG + adapt. sect. + 10 K7, px : env. 1 500 F. Cédric MATHEY, 36, rue de la Liberté, 62144 Acq. Tél. : 21.48.05.94.

Vds néo-géo + G jx + 2 man., px : 5 000 F. Antoine TERRIENNE, 220, rue du Roussillon, 84200 Orange. Tél. : 90.34.44.19 (19 h à 20 h).

Vds Mega CD 2 Neuf, px : 1 300 F. Jean-Luc LORENTE, 43340 Saint-Haon. Tél. : 71.08.29.19.

Vds TMNT 4 US : 200 F et Tiny Toon, Jap : 250 F. Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amariyllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.

Vds Falcon 30 + jx + utils, px : 2 000 F. Damien BOUVIER, 13, Monteuil, 38430 Saint-Jean de Moirans. Tél. : 76.65.90.52.

Vds Bubsy Cantona et F-Zéro : 200 F sur S. Nin. vds GB : 300 F. Alban STEIGER, 31, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.67.36.

Vds néo-géo + 3 jx (FF2 WH La St Resort) + men. card, px : 3 500 F. Sébastien GUILLET, 1, av. du Bois, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.06.57.

Vds Mutation Nation sur néo-géo, px : 650 F. Grégory BOUILLAC, 18, cours Louis Blanc, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.89.29.

Vds nbx jx sur néo-géo et S. Nin. Julien KURC-ZEWSKI, 87, rue Casimir Beugnet, 62710 Courrières. Tél. : 21.49.06.46.

Vds néo-géo + world heroes 2 + football Frezzy px : 2 800 F. Samuel MANIER, 8, rue de la Clairière, 9437 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.55.96.

Vds Guy Roux Manager sur IBM PC 3.5 ou compatible px : 200 F. Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbre. Tél. : 21.48.28.29.

Vds Jaguar neuve + ali. fran. + 1 pad + 1 jeu + P. Périn. px : 2 590 F. Jacques SABOUN, 62 bis, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.33.19.

Vds Nes + 2 man. + 8 jx px : 1 400 F ou éch. ctre Snes 3 jx Nin. Jean-Baptiste SAINT SAENS, Bois-Hulin, La Chaussée, 76590 Longueville-sur-Scie. Tél. : 35.83.38.39.

Vds Nes + 2 man. + Goonie 2 + Mégaman px : 200 F. Roger LARDE, 47, rue Porte-au-Roy, 91490 Milly-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.98.85.17.

Vds Nes + pist. + 4 man. + 15 jx px : 1 500 F. Frédéric PATERNOSTER, 19, rue Jules Semler-Colery, 59630 Bourbourg. Tél. : 28.22.45.10.

Vds jx Nes : Tortue 150 F Solstice px : 200 F Festers Quest px : 200 F. Gwenaél GICQUEL, « Bois Sec », 17150 Boisredon. Tél. : 46.70.70.19.

Vds Ghost'n Goblins + man. autofire px : 300 F. Guillaume CAILLE, 1, bd Foch, 56801 Ploermel Cedex. Tél. : 97.74.06.67.

Vds Nes + 7 jx (Mario 1-3) etc 2 man. + zappeur 1 000 F. Johann COTTON, 12, rue Hélène Boucher, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.63.62. (ap. 18 h).

Vds Nes + pist. + 2 man. + 3 jx + Nes Advantage px : 600 F. Julien NGUYEN, 3, impasse des Deux Methes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.50.33.

Vds ou éch. Nes + 3 jx 2 man. ctre Snes + 2 man. + 3 jx (Zelda 3 in Ramna 1/2) px : 350 F. Mickael SCHWARTZ, 44, av. de Colmar, 68140 Munster. Tél. : 89.77.55.67.

ACHAT

Cher. N.G. + 2 joys, px : 1 000 F maxi. Romain SIMONDI, 1, allée de l'Orangerie, 95130 Francville. Tél. : (16-1) 34.14.35.02.

Ach. jx SHIN : Secret of mana-Eric Cantona etc., px : 250 F. Mikael CHARRY, 10, rue Bédoulaygue, 31830 Plaisance-Du-Touch. Tél. : 61.07.43.36.

Cher. jx de voitures faire offre. Cédric PANNETIER, Route de Saint-Martin d'Auxigny, 18110 Alligny Cedex A10. Tél. : 48.64.00.83.

Ach. PC Engine GT Turbo. David BODES, 7, av. Ribot, 19100 Brive. Tél. : 55.87.46.51.



**OUVERTURE
JUN 94 !!!**

- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BHS : 3 / 4

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

CADEAU**
1 adaptateur
secteur

CONSCIENCE 06/98

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique

Sami Souibgui (Sam)

Rédacteurs

Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niico)

Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette

1^{re} maquettiste : Christine Gourdail (2191)
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro

François Hemmellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon,
Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Marc Lantelme, Morand Lemesle,
Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité

Nathalie Tessier (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion

Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions Mondiales SA**.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Francis Morel

Directeur délégué :

Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 140 400 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 2^e trimestre 1994

Photocomposition, montage : Euronumérique.

Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ach. jx MD, GG, S.NES GB faire offres (100 F à 200 F). GOMEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.44.54.

Ach. Super Pro Fighter 24 MB px raisonnable. Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B. Semanal, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.75.82 (18 h à 20 h).

Sur néo, ach. Wiew Point, Soccer Brawl, Sup. Side, Samourai, etc. Marc STOEHR, 30 rue Marcel Loubens, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.22.40.

Ach. Néo-Géo + Samourai + 2 man., px : 2 200 F. Nesrin HARPIL, 76, av. Daniel Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.

Ach. sur néo-géo Fatal Fury Spécial, Top Hunter, Puzzle, Bowling. Patrick AYAD, 16, rue du Ballon, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.53.19.92.

Ach. ou éch. jx sur CD 32 Amiga. Franck BURON, 5, square Vauban, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.74.43.

Ach. vds et éch. jx GB. David BERTAUD, 17, av. Cambacères, 92370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.

Ach. néo-géo + 1 jeu, px : 2 000 F. Vds GB + 7 jx + handy boy, px : 700 F. Alexandre MURINEDDU, 11, impasse le Brix, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.16.65.

Ach. GB + jx pas trop cher. Loïc FERREIRA, route de Montsequieu, 31230 Isle-en-Dodon. Tél. : 61.88.79.87.

Ach. jx et éch. 7810 MD NES GB, vds jx. Eric BOULAY, DSFA, 78170 La-Celle-Saint-Cloud.

Ach. sur GG : Shinobi, Ecco, Donald, Rastan, Mickey, 80 F max. Damien LAVERGNE, École de Chante-merle, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55.02.58.11.

Ach. Mega CD (sans MD) + Dune, px : 1 000 F maxi. Jean-François SIMODE-ADAM, 40 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.40.67 (répondre).

Ach. Lynx, px : 300 F maxi ou ctre jx NES. Christophe DE MAREVILLE, 5 A, rue Saint Ladre, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.52.10.94.

Ach. jx SNIN, px : 100 F à 300 F. Sébastien MAZ-ZONI, 21, rue de l'Isère, Chantegrive-les-Rivières, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.44.39.

Ach. Impri. pour CPC 6128 à bas px. Laurent MONNIER, 353, cité des Blés d'Or, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.69.28.18.

Ach. Néo-géo + jx (ou sans), px : 1 200 F à déb. Laurent MAUBERT, 26, allée Gorge Bizet, 93430 Villemantouise. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.

Ach. jx NG à bas prix; vds TV 40 cm, px : 1 400 F. Cyril ALLEGRE, 16, rue de Bougainville, 78180 Montigny-Le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.46.10.

Ach. Exitebike sur NES Maxi, px : 150 F. Damien GOUENAS, 10, av. Pablo Picasso, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.54.09.

Ach. MD + jx, px : 500 F. Ach. sur GB, tx Nitoun, px : 100 F. Joséphine MAISONNAVE, 8, bis rue d'Alsace, 54200 Rochemaux. Tél. : 83.62.86.56.

Ach. pour PC Scanner couleur à main. Env. : 500 F (avec OCR) & carte mère DX 2-50 ou DX-2 66. Olivier DE FASSIO, 170, av. de Verdun, 06190 Roquebrune Cap Martin. Tél. : 93.35.18.86 (soirée).

Ach. jx sur NEC CD CDS cartouche. William BORSARINI, 9 les Limandes Oranges, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.59.47.

Ach. Samourai sur NG. Vds jx S. Nin (Mortal, Mickey) et GB. Marc LARCHE, 1A, rue du Kochersberg, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.21.36.

Ach. Magician Lord sur néo-géo px : 300 F. Cédric EICHSTETTER, 83, impasse des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45.

Vds, éch., ach. jx sur néo-géo et Snin. Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souge. Tél. : 54.72.49.75. (W.E.).

Ach. Snin. sans jx 500 F vds cartes Jamma. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.

Ach. jx MD : F1, Rocket, Knight Aladdin etc... faire offres. Isaac RODRIGUEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.86.38.04.

Ach. Tecno NBA Basketball Snin px : 200 F à 275 F. Etienne RUPPE, Vauliard, 41150 Ozainville. Tél. : 54.20.76.14.

Ach. GG avec adapt. + 1 jeu. Olivier AUNEAU, La Périère, 37130 Saint-Patrice. Tél. : 47.96.97.71.

Ach. sur S. Nin. NBA Jam ou Championship. Laurent MAILLARD, 20, allée de la Renaudière, 35510 Cesson-Sevigné. Tél. : 99.83.20.31.

Ach. nbx jx sur MD avec bte et n. 100 F pce. Mathieu JACQUIER, rue Jean Tucat, 64420 Espooey. Tél. : 59.04.13.66.

Ach. sur Snin : Sim City, Magical Quest, super Bomberman. Faire offres. Aurélien MORIN, Les Mullons, 16100 St-Brice. Tél. : 45.32.03.25.

Ach. Championship Pool sur Snin px : 300 F maxi. Frédéric GODEFROIDT, 11/45, rue des Cotonniers, 97700 Marçay-en-Barrois. Tél. : 20.31.34.77.

Ach. sur MD : Landstalker, Phantasy Star 2, Shining Force, etc. Yannick PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.

Tecmo NBA basket-ball; super Tetris; Nigel Mansell 150 F à 200 F. Christine RAUX, 16, allée de la Sente Noire, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 30.65.99.67 (ap. 20 h).

CLUBS

Club Mega vidéo, magazine, mensuel, échanges etc. Guillaume HOCHART, Le Haut Denacore, 62200 St-Martin-Boulogne.

Konichiwa! Club d'éch. et Fanzine! Doc. ctre titre à 4,40 F. Pascal AUBRIT, Cabrol, 12120 Meljac. Tél. : 65.46.74.00.

Club GO, éch. (20 F), vtes, ach. ttes consoles. Déjà 360 adhérents. Joséphine MAISONNAVE, 8 bis, rue d'Alsace, 54200 Rochemaux. Tél. : 83.62.86.56.

Abonnez-vous à High Voltage, le Canard qui décolle. Gratos. Laurent DUMONT, 6, rue d'Auteuil, lot. Etrier d'Argent, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.78.11.88.

Cher. personnes pour créer scénario ou jx vidéo. Christophe LOUBATIERES, 64 bis, rue Alexis Carrel, 24100 Bergerac. Tél. : 53.61.25.99.

Famicom Power : le Fanzine le plus jouissif : 10 F seulement. Jér. CORTIAC, Jacquier, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.

Le plus grand club pour Sega. Doc. gratuite sur demande. CONSOLES MEGA CLUB, 21, rue des Martyrs de la Résistance, 59130 Lambersart.

Fanzine (40 pages) Flash Games contre 5 timbres à 2 F 80. Tony DEVALIERE, impasse des Chambons, 36200 Saint-Marcel. Tél. : 54.24.18.53.

Famicom Power, Nouveau Fanzine : 10 F en timbres. David CHABAL, 13, bd Pasteur, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : 75.94.69.04.

Edi Game : vte, éch. sur Nes, Lynx, NG, MCD. Marrel AURELIEN, 25, allée des Glycines, 77144 Montevrain. Tél. : (16-1) 64.02.23.69.

Nouveau Club consoles : 2 livres par mois : 13 F. Romain KOENIG, Place d'Empeyenne, 15700 Pleaux. Tél. : 71.40.40.88.

Famipow le Mega Fanzon VS 10 F en timbre. Dalshim CHABAL, 3, bd Pasteur, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : 75.94.69.04 (H.R.)

Fanzine Imag'Zine (multi-consoles) px : 10 F. Aurélien NOTTEAU, 66, rue du Nord, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.21.97.

A Gamemania in Japan Want to Correspond English Only. Akira YONEYA, 2, 5, 8, Minamikurihara, Yamashi Kanagawaken, Japon 228. Tél. : 0462.56.4560

Cher. contact pour éch. vtes ach. Da « X » vidéo, Manga etc. Arnaud DEPLAND, 41, rue du Moulin Bas, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.38.77.

Megalife, le meilleur Fanzine MD, MCD et SN, 44 pages, 8 F. Laurent CARANOBE, 4, rue St-Thomas d'Aquin, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.44.16.

Club 16 bits inscriptions 12 F tte la France. David FEGER, 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.00.36.

Konichiwa, club d'échange et fanzine! env. 1 titre à 4,40 F. Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Cabrol, 12120 Meljac. Tél. : 65.74.25.92.

Cher. partenaires pour créer Fanzine (rég. parisienne). Julien AMIARD, 6, Grande-Rue, 77450 Jablines. Tél. : (16-1) 60.43.87.32.

Nintendo-Power! Fanzine sur SF px : 8 F des tas de tests! Julien MARTIN, 42, rue de la Madone, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.74.44.

Cher. collaborateurs pour créer fanzine SFC, Snes, sur Paris. Nicolas WAGNER, 27, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50.

Club super Nintendo et Mega Drive inscription gratuite. Cyril DANIEL, 5, cité de Lafuye, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 87.52.60.21.

Club Micro Game + Fanzine ctre 6 timbres à 2,80 F + env. Jérôme DEBIZE, 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.51.22.

Suprdrive le Fanz des consoles 16 bits n° 2 est arrivé! Julien DUTEL, Hameau La Dattamas, Jardin, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.74.26.

Club Fanzine NG (Tips, MD, Snin.) ctre 5 timbres à 2,80 F. David BLANCHARD, 1, rue Jules La-doumeque, 37000 Tours. Tél. : 47.44.46.09.

Konichiwa, club d'échange et fanzine! env. 1 titre à 4,40 F. Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Cabrol, 12120 Meljac. Tél. : 65.74.25.92.

Recevez un journal gratuit sur la Lynx. Martial LEAUTE, 13, rue de la Mouée, 41500 Mer.

Ech. vds ach. jx sur MD, GG, Snin, GB. Ludwig KARAKEHIYAN, 7, allée des 2 Châteaux, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 64.66.02.91.

ECHANGES

Ech. Gremlins 2 sur GB. Joseph NORWICK, 42, av. Maréchal Leclerc, 64000 Pau. Tél. : 59.84.12.78.

Ech. SFC 8 jx : Aladin, Jurassic, etc. ctre Neo Geo. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.09.38.

Ech. sur SNIN US Actaire ctre Shodorun. Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.

Ech. SF II, SNIN ctre jeu en bon état. Cédric CHOUJAA, 25, rue du Pont, 39700 Falaens. Tél. : 84.71.13.09. De 18 à 20 H.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx + adapt. 4 j. ctre MD + 2 man. + 1 jeu. Jérémie SERME, 62, rue Maurice Chabrières, 26400 Crest. Tél. : 75.25.34.08.

Ech., vds Ninja Combat (N.G.) Aladdin (SNIN) Guns-ter Heroes (MD), Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71.

Ech. jx MD : Sh. Force, etc.. Menahem RACCAH, 4, rue du Roi de Sicile, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.69.76.

Ech. sur SNIN Dragon Ball 2, Rival Turf. Raphaël BENSACQ, 75, av. de Chabeuil, 26000 Valence. Tél. : 75.43.57.07.

Ech. GG + 5 jx ctre MD + Aladdin + Sonic I ou II ou 5 jx SNIN. Guy MERLIN, Quartier des Algras, 84420 Piolenc. Tél. : 90.29.50.90.

Ech. jx GG (Sonic 2...), GB. Cher. bte de Olympic G. sur GG. Fabrice MAYAUD, 2, allée des Fougères, 60290 Cauffry. Tél. : 44.73.70.92.

Ech. MS II + 4 jx ctre 5 ou 4 K7 SNIN. Vds 5 K7 SNeo. Jérôme VAHE, 34 bis, rue de Verdun, 62190 Lille. Tél. : 21.02.41.81.

Ech. Shadow Warriors ctre autres jeu Nes. Michel Lejeune, La Cornelière, 01110 Cormaranche-en-Bugey. Tél. : 74.35.14.01.

Snes + 1 pad + SF2T + 3 jx ctre Neo Geo + 2 man. Guillaume LAGARDE, 24, Champ de la Porte, 58340 Cergy-la-Tour. Tél. : 86.50.07.77.

Ech. ST.Fighter 2 ctre Top Gear, Super Soccer ou autre. Luc YANG, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.41.14.

Ech. Snes 8 jx ctre Neo Geo, Jaguar ACD 32 ou éch. A500. Clément LELIEUR, 1, allée des Maronniers, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 47.02.76.47.

Ech. sur SN : Bubsy, Aladdin contre le 7th Saga, Actraiser. Sébastien POIRIER, 34, rue de Chantelle, 88800 Sévres. Anxaumont. Tél. : 49.44.01.18.

Ech. MD + 20 jx + man. ctre SNIN + 10 jx. Emeric LEHOUC, 6, rue André Leclerc, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.08.21.

Ap. 18 h 30.

Vds, éch., ach. jx MD, SNIN, Neo Geo. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11.

Ech. Amstrad 6128 + avec housse + man. + 15 jx + manuel ctre Snes. Yann SUEUR, 39, rue de l'Etrier, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.33.22.

Vds ou éch. jx Snes et SFC 250 F. Cher. Pro Fighter Q., Prime. Jérôme SAINT-ARROMAN, St-Denis-de-Vaux, 71640 St-Denis-de-Vaux. Tél. : 85.44.34.33.

Ech. jx Snes : Starving. Yannick LHEUREUX, 42, rue de la Bouronnerie, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.69.77.

Ech. Mortalkombat ctre Fatal Fury II, Mr. Nuts, Aladdin, Ranna II, Ken 7. David NGO, 109, rue du RPCH Gilbert, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 40.86.02.91.

Ech. jx Nec CD. Super CD, Rom 2. Jeanne RENAUDT, Le Renouard, 61190 Tournouevre. Tél. : 33.25.71.76.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 33

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☒ CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

Ech. Zelda 3 sur S.Nin. Charles CAUTAIN, 29, av. du Parc aux Biches, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.02.52.

Ech. jx MD. David RESMOND, 13, cité Yves le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.41.79.

Ech. jx sur SNes : Utopia, DB2 II, Populous, Star Wing. Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.

Ech. jx sur SNes. Jacques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.27.56.

Ech. Super SM SH TV, P. of Persia, et Super Soccer. Sajjad MUKHTAR, Les Fougères, bat. C2, 77210 Avon. Tél. : 60.72.59.80.

Ech. jx MD (Cool Spot...) et Starwing ctre Alien 3 (VF). Christophe SERVOL, rue du Stade, 63620 Giat. Tél. : 73.21.75.13.

Ech. Street Fighter 2 ctre autre jeu (US) sur SNin. Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.

Ech. GB + jx + loupe ctre Lynx + jx. Vds Nec + 5 jx. Frédéric PEROTTI, 17, av. du Coin Joli, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.48.63.

Ech. sur MD Last Battle 1 joueur. Pierre-Etienne LAGRANGE, 64, rue de la Liberté, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 47.36.80.89.

Ech. jx sur SNin : Super Soccer, S.Probector. Sébastien RELANDEAU, 5, rés. Le Vieux Moulin, 76160 Darnetel. Tél. : 35.08.91.85.

Famicom Power. Le Fanzin 100 % jouissif contre 10 F only. Jérémie CORTIAL, Jacquié, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.

Vds, éch. jx MD, SNin, Neo Geo. Vds 14 jx MS : 1 100 F. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11.

Ech. jx SNin Starwing, SF II Turbo, Tiny Toon, DB2 II. Fabrice PRA, Les Chambons, 38350 La Sallée-en-Baumont. Tél. : 76.30.42.13.

Ech. jx SNin, SNes, SFC ou vds 100 à 150 F (SF2, GP1, Wings...). Régis SIVA, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.

Eco et Flashback ctre Figthers. Grégory HOEFFNER, Ferme de la Noué, 91470 Les Molières. Tél. : (16-1) 60.12.38.19.

Ech. vds, ach. jx MD et SNin. Fabrice MENACHE, 37, av. Paul Claudel, 91250 Saint-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.42.79.

Ech. A500 Plus + nbx jx + joys ctre Neo Geo + jx. Frédéric BERNIAUD, 44, av. de la Marne, 06100 Nice. Tél. : 93.53.59.63.

Vds ou éch. sur SNin : Tiny Toon, Aleste, Contra, FZero, Krusty... Christophe RAINETTE, 16 bis, rue Joseph Bérard, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.

Ech. 6 jx MD ctre Tiny Toon sur Nes. Nicolas HIFF, 56, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.83.38.17.

Vds, éch. ach. jx NG. Cher. Ninja Commando et Art II. Florent BEAUCOUSIN, 11, rue du Surmelin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.62.26.

Ech. ou vds jx sur SNin à bas px (200 à 300). Didier LEPERE, 14, rue de Madagascar, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.80.28.38.

Ech. SNes + adapt. + SF2 + Mortal C. + F.Fight ctre Neo Geo + 10 F. Yohan TOTH, 1, allée du Vieux Poirier, 45650 Saint-Jean-le-Blanc. Tél. : 38.56.37.41.

Ech. jx MD Lemings. Cher. Ch.Boy, D.Fury 007, T.Toon Galahad... Xeno APAKIS, 8, rue Paul Janet, 38000 Grenoble. Tél. : 76.47.40.91. H.R.

Ech. sur MD Menacer + cassette ctre Street Fighter II. Patrick KROL, 3, chemin de Menvielle, 31700 CORNEBARRIE. Tél. : 61.06.12.05.

Ech. MD + 2 man. + 8 jx (NHL 94, Son 1, 2) ctre SNin + 2 man. + 4 jx (SF2, F0). Gyl GADIFFERT, 77, hameau de Framicourt, 80500 Fontaine-sous-Montdidier. Tél. : 22.37.00.94.

Ech. jx SNin (Franç.) Road Runner, S.EOF, Simpsons ctre Tiny Toon, etc. David POGNANT, 4, rue de Lille, 90000 Belfort. Tél. : 84.58.07.55.

Ech. SNes + 6 jx + S.Soccer ctre MD + Mega CD + 2 jx. Yvan YANNA, 62, av. de Château Thierry, 02400 Gland. Tél. : 23.69.07.59.

Ech. Nes 11 jx + 2 man. + pist. ctre SNin + 3 jx + 2 man. Julien MARLARD, 230, route d'Ardon, 45160 Olivet. Tél. : 38.63.11.91.

Ech. Jimmy Connors (US) ctre Top Gear sur SNin. Jean-François BASSEVILLE, 11, av. Albert Baudouin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.94.15.

Ech. Lemmings ctre Populous (GB). Cédric POLI, 10, places Jean-Jacques Rousseau, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.32.67.19.

Ech. Tazmania, Castle of I. Jap. et Franç. ou vds 200 F pce. Alexandre GEORGIN, La Petite Bruyère, 37340 Ambillou. Tél. : 47.52.41.59.

Ech. Nes + 4 jx ctre GB + jx. Pierre MARCHANDISE, 278, av. de Brigode, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.38.62. Ap. 17 h.

Ech. Donald, Quack Shot. Céline TAGLIARINO, 84400 Gargas-les-Billiard. Tél. : 90.04.86.11.

Ech. MD + MCD + CDS ctre Neo Geo + jx. Jérémie JOUSSE, 24, rue du Collibri, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.50.21.

Ech. CPC 6128 + 12 jx ctre MD ou SNin. Gérald GUY, 20, bd de l'Université, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.76.28.

Ech. S. Nin + 2 jx (Mario 4 et Rival Turf) + man. + turbo + adapt. 29, ctre néo-géo + Fatal Fury II et Art of Fighting II + man. Mehler GORRAB, 348, rue de l'Étoile, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.96.03.02.

Ech. Mortal Kombat ctre Ranma 1/2 ou art. of Fighting. Simon GALLAS, 9, rue Condorcet, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.94.43.32.

Ech. art of Fighting ctre S. Sidekick sur néo-géo. Frédéric BONNET, 21, rue de la République, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.50.89.

Ech. Aladdin (sous emballage) ctre Sfighter 2' sur MD. Ahmet YENIL, HLM, allée A, rue Claudins Roche, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.25.61.

Ech. sur SNin F. zéro, Starming, WWF, ctre Sim city Zelda etc. Michaël ARNOLIN, 2, rue Auguste Perret, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.31.42.

Ech. jx MD (X-Men, Shadow Dancer...). Jérémie DUHAMEL, 139, rue Jules Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.13.01.

Ech. Kirby's Dream land + Pinball land ctre Zelda sur CB. Emmanuel DELORME, Chateau de Pinet, 04110 Reillanne. Tél. : 92.76.67.22 (ap. 17 h).

Ech. sur SNes : R-type, Mario 4 ou vds 250 F pce ou 450 F les 2. Dorian COLLING, 16, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.66.75.

Ech. ou vds sur SNin SF2 ctre S. Mario World. Sébastien PETIT, 12, rue Robert Poisson, 28130 Saint-Piat. Tél. : 37.32.43.90.

Ech. Aladdin, Mortal Combat, etc... ctre DB2 2 ou autres. Michaël GARCIA, 9, mail Jacquinet, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.21.32.

Ech. CPC 464 + 50 jx ctre Lynx + jx. Aurélien CHOVET, 430, allée de Pluvy, 69590 Saint-Symphorien-sur-Loire. Tél. : 78.44.33.83.

Vds ou éch. jx SNin : Zelda 3, Lemmings, Starwing, Mario. Frédéric COSOLETO, 122, rue Julian Grimaud, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.91.91.

Ech. GG + 6 jx + accessoires ctre jeu néo-géo Baston (WH). Didier LHERMITE, 2, rue Gabriel Péri, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.36.32.

Ech. Bastard ctre Biométal ou Rock'n Roll Racing sur SNes. Sébastien LARUE, 5, rue Emile Zola, 08120 Bagny-sur-Meuse. Tél. : 24.32.14.77.

Ech. ou vds jx MD : Ecco, Eahockey, Global Glad., Lemmings. Cédric GALLEY, 14, rue Vendôme, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.77.64.37.

Ech. SNin + 2 man. + 5 jx ctre néo-géo + man. Franck LESURQUE, 44, rue des Corpielliers, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.26.98.

Ech. Nec CGX + 3 jx (SF 2') + 2 man. ctre MD + 1 jeu. Boris CAMPELLO, 11, place de l'Europe, Logement n° 15, 25170 Pelousey. Tél. : 81.60.20.30.

MICROMANIA RECHERCHE POUR SES MAGASINS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE VENDEURS

Vous êtes jeune, passionné par les jeux vidéo vous avez plus de 20 ans et le baccalauréat. RESPONSABLES DE MAGASINS Vous avez entre 25 et 30 ans, le Baccalauréat + 2 ou une expérience réussie dans la vente. Envoyez votre C.V + Photo + lettre manuscrite à : MICROMANIA Service du Personnel. BP 009 06901 Sophia Antipolis Cédex

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION **85%**

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES **90%**

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION **94%**

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE **96%**

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES **82%**

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE **88%**

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE **94%**

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET **94%**

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. —
 C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. —
 E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. —
 G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. —
 I : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashes, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes.

Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Card, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD - 26 Mai
Sortie sur GG - 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"

JOYPAD **89%**

"Indétrônable!!!"

CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

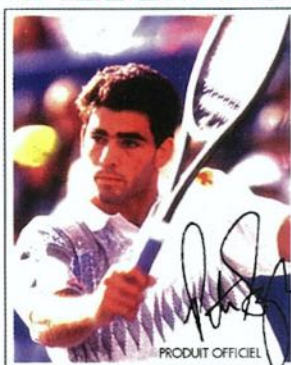


J-Card
DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'A 2
JOYPADS SUPPLEMENTAIRES
SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"

MEGAFORCE **90%**

**PETE
SAMPTRAS
TENNIS**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

Codemasters™

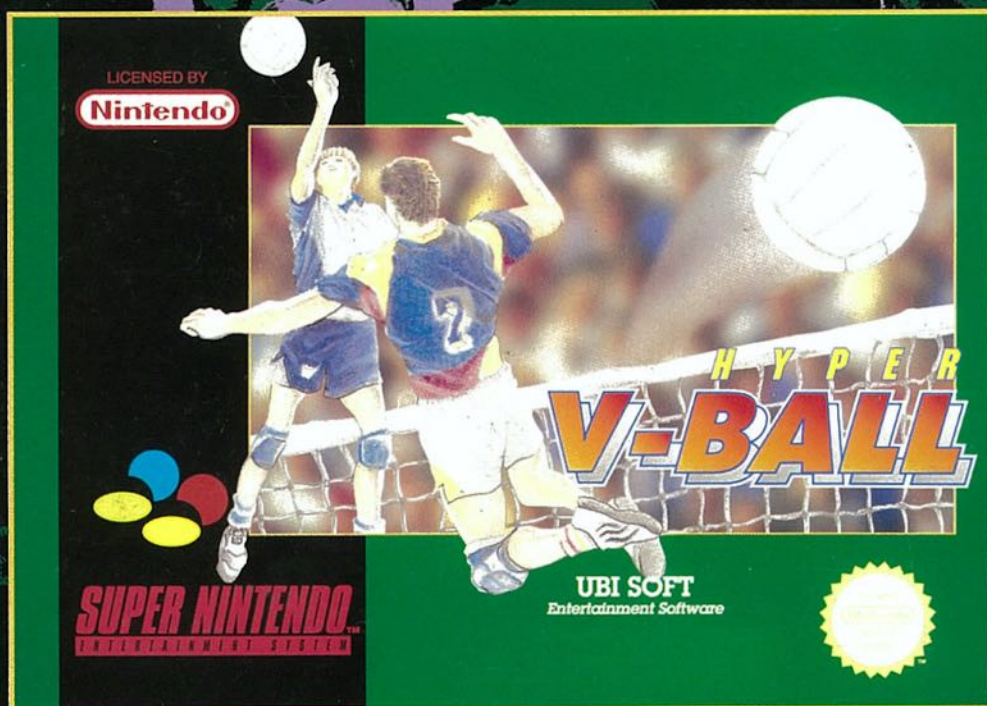
CODEMASTERS - Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Card and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numéro 1 mondial - corrigé au moment de l'impression.

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

H Y P E R V-BALL

LE VOLLEY EXTREME...



HYPER REALISTE !

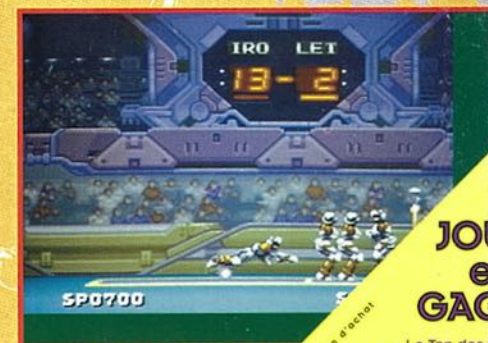
En tournoi masculin ou féminin, affrontez les meilleures équipes en lice pour le titre mondial... A vous les services smashés, les open spikes, les feintes de smashes ou les lobs !

HYPER FUN !

En mode "hyper", vos joueurs sont des androïdes... Un nouveau type de volley vous attend avec des coups spéciaux à vous couper le souffle ! Services fantômes, services boomerang ou tornado, smashes à angle droit, smashes éclairs... Tout est permis

HYPER COMPLET !

- 3 modes de jeu (masculin, féminin, hyper)
- Équipes personnalisées
- Conseils de l'entraîneur
- Sauvegardes par mots de passe



JOUE
et
GAGNE

...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU :

36 68 68 77



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 1993 Video System.
© 1994 UBI SOFT.